CARDDASS MASTERS G

Magazine

カードダスマスターズGマガジン

VOL.2.0



◆新世紀エヴァンゲリオン
カードゲーム
◆スーパーロボット大戦
スクランブルギャザー
◆カオスギア
三大カードゲーム徹底解剖!!

NEON GENESIS
EVANGELION
THE CARD GAME
新世紀エヴァンゲリオン カードゲーム

FREE

CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG

新世紀エヴァンゲリオン カードゲーム第2弾

NEON GENESIS EVANGELION THE CARD GAME
〜FROM THE MOVIES〜

箔押し補完カードは新たに7点追加！
新規イラストも投入予定。さらに深遠な多人数方式の心理戦が楽しめます。

全177種

今回は新世紀エヴァンゲリオン劇場版
（DEATH, Air, まごころを、君に）の名科白（セリフ）と名場面で心の補完を競う。

※第2弾だけでもプレイできますが
第1弾と組み合わせるとさらに
プレイが拡がります。

●メーカー希望小売価格
▶ スターターBOX／¥1,200（税別）
（カード50枚+ルール説明書入り）
▶ ブースターパック／¥330（税込）
（カード10枚入り）

新世紀トレーディングカードゲーム
発売中
SECOND IMPACT!

新世紀エヴァンゲリオン カードゲームのルール・ヒント・情報が満載!!
アドレス http://www02.so-net. or. jp/˜ y2d6/

●第1弾好評発売中!!●



●新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム コンプリートガイドブック

本体価格　1,480円（税別）
発　　行　ケイブンシャ
8月下旬発売予定

※エヴァカードゲームの情報を完全網羅。
心の補完を優しく誘うパーフェクトガイドブック

RPG MAGAZINE ロールプレイングゲームマガジン

「カードダスマスターズG」シリーズの
攻略記事を毎号連載中!!

毎月2日発行　定価880円
発行：株式会社ホビージャパン



100号記念!!RPGマガジン
オリジナルのカードダスマスターズG
シリーズ特典カード封入キャンペーン中!!
9月号は"エヴァ"だ!

●カードダスマスターズG公式トーナメント大阪・名古屋大会開催決定!!

■ハガキに以下の記入項目を明記して下記の宛先にご応募ください。
①氏名②年齢③住所④連絡先電話番号⑤複数大会への参加希望者は大会名（第1〜3希望まで明記）⑥未成年者の場合、保護者の承認印
応募者多数の場合、大会へのエントリーは抽選で決定させていただきます。
大阪大会〆切10月9日必着!!

大阪大会　1998年10月24日（スパロボ）・25日（エヴァ&カオスギア）
名古屋大会　1998年11月22日（スパロボ）・23日（エヴァ&カオスギア）
12月26・27日には東京にてグランドトーナメントを開催

（宛先）〒111−8081
スタジオスタット「カードダスマスターズG大会事務局」
TEL03-3847-5426

※写真と商品とは、多少異なります。
※全国の量販店・玩具店・ホビーショップ等でお買い求めください。
週間カードダス情報局 ☎03-3844-9966
番号をよく確かめて、間違い電話に気をつけましょう。

パソコン通信・ニフティサーブ内
カオスギア専用会議室開設！ バンダイカードダスステーション GO SBANDAICでアクセス！
トレーディングカードの情報満載！ コレクターズフォーラム（カード） GO FCOLLCでアクセス！
インターネットで最新情報にアクセス！ http://www.bandai. co. jp/& 質問アドレス masters @ bandai. co. jp.

株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
TEL.03-3847-5103（直通）
BANDAI

CARDDASS MASTERS G カードダスマスターズG

NEON GENESIS EVANGELION THE CARD GAME

GAME MANUAL Ver,2.1

はじめに

この『カードダスマスターズG　新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム』は、アニメーション『新世紀エヴァンゲリオン』の世界をトレーディングカードゲーム化したものです。プレイヤーは、手持ちのカードを駆使して『エヴァンゲリオン』に登場する6人のキャラクター（シンジ、レイ、アスカ、ミサト、リツコ、ゲンドウ）の**心の補完を目指します。**ゲームは2人以上何人でも遊べますが、3〜4人くらいが適当でしょう。

目次

CONTENTS

このゲームの楽しみ方

このゲームは、『新世紀エヴァンゲリオン』の世界を再現したもので、テーブルトークRPGや、より高度な「ごっこ遊び」だと考えてもらえるとよいでしょう。
エヴァ世界とのシンクロ率をあげるためには、カードを使う時に、そのキャラになりきってセリフを喋りながらカードを出してください。それに対してカードを出すプレイヤーも同様です。
補完条件を達成し、補完されたキャラとプレイヤーに対しては、TVの最終回同様に「おめでとう」の言葉とあたたかい拍手を全員で与えてあげましょう。
ゲームに勝つだけでなく、**どれだけエヴァの世界に浸れるかが、このゲームの楽しみ方**なのですから。

ゲームの準備

1）遊ぶプレイヤーを集めます。2人以上何人でも同時に遊べますが、3～4人くらいが適当でしょう。

2）各プレイヤーはカードを一組（以後、デッキと呼びます）と、補完カード1枚を用意します。

<デッキづくりのルール>

- 1つのデッキにつき、**自分が目指す勝利条件である『補完カード』を、別に1枚だけ用意します。**補完カード以外の種類のカードを組み合わせて、デッキをつくることになります。
- デッキは必ず**30枚以上**のカードでつくります。
- デッキの中のカードは、**15枚につき最低1枚の『使徒カード』を入れておかなければなりません。**たとえば、30枚のデッキなら使徒カードが2枚以上、31～45枚のデッキなら3枚以上、46～60なら4枚以上となっていきます。
- **同じ名称のカードは3枚まで入れられます**（4枚以上は入れられません）。
- **使徒カードだけは1つの名称につき、1枚ずつしか入れられません。**

3）各自のデッキのカードをよくきって、裏返しておきます（これを山札と呼びます）。

4）各自、補完カードの『LV1』の面を表にして、自分の前に縦向きに置きます。

5）**キャラクターカード**6枚（碇シンジ、綾波レイ、惣流・アスカ・ラングレー、葛城ミサト、赤木リツコ、碇ゲンドウ、）と**エヴァカード**3枚（初号機、零号機、弐号機）を下図のように配置します。

これらのカードは誰のものでもなく、またゲーム中に取り除かれる事ありません。誰かが代表で、カードを場に提供してあげると良いでしょう。

・これらのカードが置かれた場所は第3新東京市を表しており、ゲームでも第3新東京市と呼ばれます。

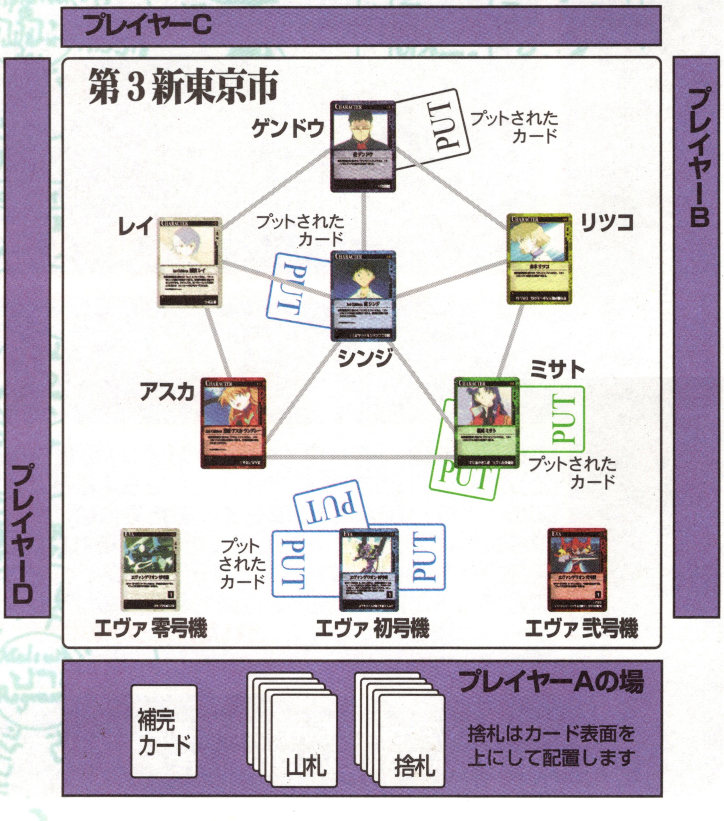
・初めから第3新東京市に置かれた6枚のキャラクターカードのことを**『メインキャラ』**といい、同じくエヴァカード3枚のことを**『メインエヴァ』**と呼びます。

6）自分の山札から6枚を引いて手札とします。このとき、使徒カードを引いてしまったら、そのカードを山札に戻してきりなおし、使徒カードの分を引きなおします。

7）ジャンケンなどで最初にプレイする人を決めます。以後、ゲームは時計回り（左回り）にプレイヤーを変えながら行われます。

第3新東京市の配置図

通常、話された（使用された）カードは、話したキャラクターカードの上に置かれます。メインキャラとメインエヴァのカードにつける（プットする：P8参照）カード（プット、キャラクター、エヴァカード）の場合、プットするカードの下に差し込むかたちで配置されます。このときも含めて、プレイヤーが話したすべてのカードは、どのプレイヤーが出したか分かるように、それぞれのプレイヤーの方向を向けて置いてください。



ターンの流れ

このゲームは、各プレイヤーが以下のフェイズを順番にプレイすることで行われます。
この一連のフェイズをまとめて「ターン」と呼び、そのターンを行っているプレイヤーを「手番プレイヤー」と言います。
手番プレイヤー以外でも、カードを話すことはできます。

1）第1ドローフェイズ （詳細はP10）

自分の山札から1枚引いて、手札に加えます。もし、引いたカードが使徒だったら、直ちに第3新東京市に置きます。

2）バトルフェイズ （詳細はP12）

第3新東京市に使徒がいる場合のみ行われます。手番プレイヤーはエヴァを使って使徒と戦います。

3）メインフェイズ （詳細はP13）

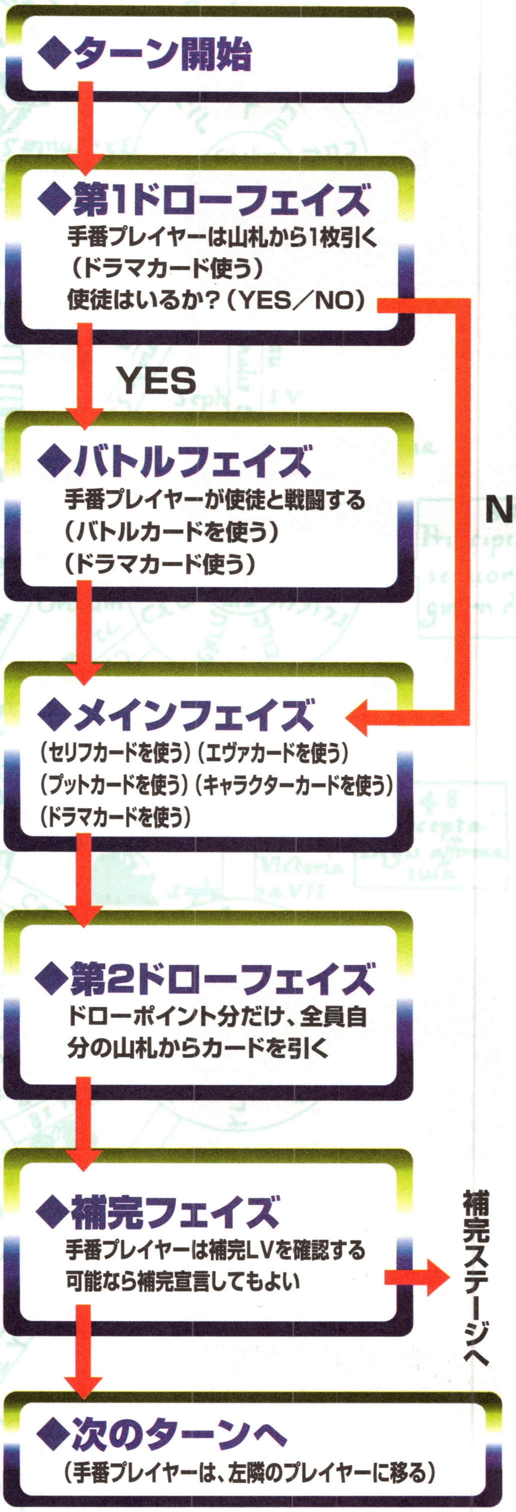
主に第3新東京市の人間関係を変えます。カードをプットしたり、セリフカードを使って、互いのキャラを「傷」つけたり、「求」めたりします。<対抗>（P11参照）以外のセリフカードを話すことは、手番プレイヤーにしかできません。

4）第2ドローフェイズ （詳細はP16）

すべてのプレイヤーは、そのターンに自分が使用したカードのドローポイントを合計した数だけ、自分の山札からカードを手札に加えます。また、引いたカードが使徒だった場合、直ちに第3新東京市に置きます。

5）補完フェイズ （詳細はP17）

手番プレイヤーは補完条件を確認し、条件が満たされているなら補完LVを上げます。このとき、補完LVが2になっている手番プレイヤーは補完宣言することができます。



カードの紹介

このゲームで使用される、8種類のカードについてご紹介します。使徒カード以外の全てのカードはそれぞれに6色の『色』に分類されます。色は主に、そのキャラクターに関わる属性のカードであることを表しています。

●シンジ（青）、●アスカ（赤）、○レイ（白）、●ミサト（緑）、●リツコ（黄）、●ゲンドウ（黒）

◆エヴァカード◆



EVA

エヴァカードは対使徒用決戦兵器エヴァンゲリオンを表しています。このうち、ゲーム開始時に第3新東京市に置かれた初号機、零号機、弐号機の3機を特に「メインエヴァ」と呼びます。

- それぞれのメインエヴァは対応するパイロットが乗っていないと、原則的に戦闘に参加できません。
- メインエヴァに、手札のエヴァカードをつける（プットする:P8参照）と、**メインエヴァの戦闘力は1あがり、持てる武器の数も一つ増えます。**なお、メインエヴァにプットするカードの枚数や、色の制限は基本的にありません。

> **例）**メインエヴァの零号機に、手札のエヴァカードの零号機と、赤のプログナイフ（戦闘力+1）をプットしました。零号機の戦闘力は合計3になります。

- メインエヴァがダウンした（裏返った）時、そのメインエヴァにプットされていたカード（プット、エヴァ）は、全て捨て札となります。
- **エヴァカードが話せるのは、メインフェイズだけです。**

●ドローポイント（詳しくはP16を参照）

エヴァカードとして使ったときの、ドローポイントです（DPと略すこともあります）。第2ドローフェイズに、プレイヤーは、この数だけ山札から手札に加えます。

●戦闘力

原則的に1ですが、カードを話す事で変動します。

●ルール

このエヴァカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

エヴァカードとして使用した場合は、この部分は無視してください。

◆キャラクターカード◆



CHARACTER

キャラクターカードは『エヴァンゲリオン』の世界で活躍する様々なキャラクターを表わしています。このうち、ゲーム開始時に第3新東京市に置かれていたシンジ、レイ、アスカ、ミサト、リツコ、ゲンドウの6人を特に「メインキャラ」と呼びます。

- メインキャラに、手札のキャラクターカードをつける（プットする:P8参照）ことで、それぞれのキャラが話す（行動できる）枚数が1枚増えます。ただし、カードの色が同じメインキャラにしかプットできません。
- **1人のメインキャラにつけられる（プットできる）カードは、キャラクターカードとプットカードを含めて2枚までです。メインキャラ以外のキャラに、カードをプットすることはできません。**
- メインキャラがダウンした（裏返った）時、そのカードにプットされていたカード（プット、キャラクター）は、全て捨て札となります。
- **キャラクターカードが話せるのは、メインフェイズだけです。**

●ドローポイント（詳しくはP16を参照）

キャラクターカードとして使ったときの、ドローポイントです（DPと略すこともあります）。第2ドローフェイズに、プレイヤーは、この数だけ山札から手札に加えます。

●ルール

このキャラクターカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

キャラクターカードとして使用した場合は、この部分は無視してください。

◆ドラマカード◆



DRAMA

ドラマカードは『エヴァンゲリオン』の世界で展開されたドラマ（シーン）を表したカードです。

・**第1ドロー、バトル、メインフェイズに使うことができる**とても使い勝手のよいカードですが、エヴァやキャラクターと違って、効果はそのターン中に限定されます。

●ドローポイント（詳しくはP16を参照）

ドラマカードとして使ったときの、ドローポイントです（DPと略すこともあります）。第2ドローフェイズに、プレイヤーは、この数だけ山札から手札に加えます。

●ルール

このドラマカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

キャラクターカードとして使用した場合は、この部分は無視してください。

◆バトルカード◆



BATTLE

バトルカードは、**バトルフェイズにしか使うことができず、**効果もそのターン中に限定されます。そのかわり使徒との戦闘に対しては、強力な効果を発揮します。補完カードに使徒を倒す条件があるキャラ以外でも、使徒に負けると不利になるので、ある程度の数を入れておく必要があるでしょう。

●ドローポイント（詳しくはP16を参照）

バトルカードとして使ったときの、ドローポイントです（DPと略すこともあります）。第2ドローフェイズに、プレイヤーは、この数だけ山札から手札に加えます。

●ルール

このバトルカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

エヴァカードとして使用した場合は、この部分は無視してください。

◆プットカード◆

プットカードは、第3新東京市にいるメインキャラ、又はメインエヴァにつけられるもので、外されない限り効果を発揮し続ける強力なカードです。このようにカードをつけることを、ゲームでは「プットする」と言います。



PUT

- 1人のメインキャラにプットできるカードは、プットカードとキャラクターカードを含めて2枚までです。さらに、そのメインキャラと同色のカードでなくてはプットできません。青色のプットカードは、青、すなわちシンジにプットするカードなのです。
- メインエヴァにカードをプットする場合、枚数や色の制限は基本的にありません。
- メインキャラ、又はメインエヴァがダウンした（裏返った）時、そのカードにプットされていたカード（プット、キャラ、エヴァ）は、全て捨て札となります。
- メインエヴァがダウンした（裏返った）時、そのメインエヴァにプットされていたカード（プット、エヴァ）は、全て捨て札となります。
- プットカードが話せるのは、メインフェイズだけです。

●ドローポイント（詳しくはP16を参照）

プットカードとして使ったときの、ドローポイントです（DPと略すこともあります）。そのカードをプットしたターンの第2ドローフェイズに、プレイヤーは、この数だけ山札から手札に加えます。

●ルール

このプットカードを使ったときの効果が書かれています。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

●セリフ

プットカードとして使用した場合は、この部分は無視してください。

◆セリフカード◆

補完、使徒カード以外のすべてのカードは、逆向きに出す事でセリフカードとなります。



セリフ

- セリフカードは、そのセリフ（言葉）によって第3新東京市のキャラを互いに「傷」つけたり、「求」めたりすることができます。これにより、第3新東京市のキャラはその関係を変え、さまざまな人間関係をかたちづくっていきます。メインフェイズは主に、このセリフカードの応酬となるでしょう。セリフカードの効果は、このターン中に限定されます。
- セリフカードが話せるのは、メインフェイズだけです。

●ドローポイント（詳しくはP16を参照）

セリフカードとして使われた場合、ここに書かれたドローポイントは無視します。セリフカードのドローポイントは、すべて1となります。ただし、綾波レイの話したセリフカードのドローポイントだけはゼロとなります。

●ルール

セリフカードとして使われた場合、この部分は無視します。

●セリフ

セリフカードとして使った場合のタイトルです。対象のキャラが、プレイヤーの選んだキャラに対して、このセリフを話したことになります。

●セリフマーク

▲が「傷」つける、●が「求」めるをあらわしています。マークについた色は、青＝シンジ、白＝レイ、赤＝アスカ、緑＝ミサト、黄＝リツコ、黒＝ゲンドウに対して使えるカードだと言う意味です（詳しくはP13を参照）。

◆使徒カード◆

人類の敵――使徒を表すカードです。**全プレイヤーは、自分のデッキ15枚につき、この使徒カードを1枚以上入れなくてはなりません。**さらに、1つの名称につき、1枚ずつしか入れられません。人類側（各プレイヤー）が足をひっぱりあってばかりいると、人類が使徒に負けてしまうこともありえます。



使徒

●戦闘力

その使徒の強さです。エヴァの戦闘力の合計が、**この数字を上回れば、使徒は倒されたことになります。**使徒に負けた場合、そのプレイヤーは、左隣のプレイヤーに手札からカードを3枚引かれ、捨て札にしなければなりません。

●ルール

使徒が持つ特殊能力をルール化したものです。その使徒が第3新東京市に出ている間、適用されます。下段部分に書かれた小さな文字は、劇中のシーンを描写したもので、ゲームには影響を与えません。

◆補完カード◆

補完カードは、それぞれのキャラが心の補完を遂げるための条件が書かれており、ゲーム中はそのキャラクターがどれくらい補完に近づいているかの目安となります。

- **この補完カードのLVを2に上げて、補完ステージ（P17参照）で勝ったプレイヤーが、このゲームの勝者となります。**
- 補完カードは最初、LV1の面を表にしてプレイヤーの前に縦向きに置かれます（この状態をLV0と言います）。以後、LV1を達成するとLV2の面に返し、LV2を達成するとカードを横向きにします（ここのルールはVer1.0より、わかりやすく変更になりました）。
- なお、同じ補完カードを持つプレイヤー同士でプレイしてもかまいません。補完カードは補完されるキャラを表すものではなく、そのキャラをどのように補完するかという手段を表すものだからです。
- ゲーム中、特に指定された場合をのぞいて、他のカードが補完カードに対して干渉することはできません。



●レベル

補完カードのレベルです。LV2になると、プレイヤーは補完宣言することができます。

●ルール

LV1、LV2に至るための条件が書かれています。**これらの条件を確認し、レベルを上げるのは、原則的に自分が手番プレイヤーの時の補完フェイズだけです。**

補完

**カード総種類数、第1弾229種類
第2弾177種類**

第1ドローフェイズ

第1ドローフェイズになったら、手番プレイヤーは自分の山札の一番上からカードを1枚引いて、自分の手札に加えます。

・引いたカードが使徒だった場合、その使徒カードは、ただちに第3新東京市に表にして置かれます（その分のカードを引きなおすことはできません）。もし、すでに第3新東京市に使徒がいるのなら、使徒カードを裏返しのまま、第3新東京市の外に置かれます。この使徒カードは、現在いる使徒が倒された次の第1ドローフェイズの始めに、第3新東京市に表にして置かれます。使徒の能力は、このとき表になった時点で適用されます。

第3新東京市の外に、すでに使徒が置かれている場合は、今回引かれた使徒は、それらの使徒の一番下に重ねられます（この時、その使徒カード が誰のものか分かるように、それぞれのプレイヤーの方を向けておきます）。こうして重ねられた使徒は、第3新東京市にいる使徒が負けた時に、1番上から1枚ずつ第3新東京市に出されていきます。

・山札にカードがすでに無く、カードが引けなかったプレイヤーは負けとなり、ゲームから抜けなくてはなりません。

・ダウンしている（裏返っている）メインエヴァがあった場合、このフェイズの始めに表に戻します。

・メインキャラの綾波レイがダウンしていた場合、このフェイズの始めに表に戻します。

・このフェイズに使用できるカードは、ドラマカードだけです。

・プレイヤー全員が続けてカードを出す権利を「パス」をしたら、第1ドローフェイズは終了し、次のフェイズに移ります。

WARNING

カード使用のお約束

・このゲームで、カードを使うということは、そのカードの色のキャラクターが「話す」ということです。各キャラが、そのカードに書かれたセリフを話す事で、このゲームの中ではその効果が現実になるのです。逆に言えば、誰かがそのセリフを話さないかぎり、そのカードの効果は現実にならないと言うことです。

・つまり、このゲームでは、使うカードと同じ色のメインキャラがダウンしている（裏返っている）時は、そのカードを使うことができないのです。また、原則的に、それぞれのキャラクターカード1枚につき、1ターンに一枚しか話せません（使えません）。その色のカードを使ったのが、どのプレイヤーであってもです。

・話されたカードは、それぞれのキャラクターカードの上に置いて、そのキャラクターカードが既に話した事が分かるようにしておきます（プットされるカードも、話されたばかりのターンでは、第2ドローフェイズまでの間キャラクターカードの上に置かれます）。このとき、誰が出したカードなのか分かるように、自分の方を向けておいてください。なお、第3新東京市に置かれたメインキャラに、キャラクターカードやプットカードをつけることで、そのキャラの話せる枚数が増えることもあります。

・この制限は、すべてのカードに共通してかけられるものです。どの種類のカードであっても、1枚分話したことになります。なお、カードの種類に（OTHER）とつくものだけは特別に話した枚数に数えませんが、その色のキャラがダウンしている時には、やはり話せません。

WARNING

カード使用のタイミング

各フェイズで、最初に『カードを話す権利』は、常に手番プレイヤーにあります。手番プレイヤーがカードを1枚（カードは常に1枚ずつしか話せません）話したら、カードを話す権利は、左隣りのプレイヤーに移ります。そうして、カードを話す権利は時計周りに移っていきます。
もし、権利を持つプレイヤーが、カードを話せないか話したくない時は、「パス」と言います。プレイヤー全員が続けて「パス」をしたら、そのフェイズは終わりになります。

例）A君、B君,C君,の3人が、メインフェイズをプレイしています。まず手番プレイヤーのA君からカードを出す権利があり、その権利はB君、C君と左周りに移っていきます。

A君　「カードを話す」
B君　「パス」
C君　「カードを話す」
A君　「カードを話す」
B君　「パス」
C君　「パス」
A君　「カードを話す」
B君　「カードを話す」
C君　「パス」
A君　「パス」
B君　「パス」

ここでC君、A君、B君と続けて全員が「パス」をしたのでメインフェイズは終了となり、次のフェイズへと移行します。

ただし、バトルフェイズだけはプレイヤー全員が続けて「パス」をしても、すぐにフェイズ終了にはならずに、以下のように移行していきます。

1）手番プレイヤーが戦闘に参加するエヴァを選ぶ。

2）使徒とエヴァたちの戦闘力を比べる。

3）勝敗の結果を適用する。

ここでプレイヤー全員が続けて「パス」をしたら、バトルフェイズ終了となります。

◆＜対抗＞カード ――タイミングの例外◆

通常、話されたカードは、即その効果を発揮します。しかし、＜対抗＞カードだけは、カードが話されてから、効果が発揮される間に割り込んで話せます。つまり、カードの効果が発揮する前に、その効果を無効にしたり、変更したりできるカード。それが＜対抗＞カードなのです。
＜対抗＞カードには、以下の2種類が有ります。
1、カードのルール部分に＜対抗＞と書いてあるもの。
2、手番プレイヤーの出したセリフカードに、対抗して出すセリフカード。

- ＜対抗＞カードは直前に話された1枚のカードに対してのみ話せます。
- ＜対抗＞カードを話すプレイヤーは、次にカードを出す権利を持っているプレイヤーがカードを話す前に、＜対抗＞カードを話すことを宣言します。もし、このとき宣言したプレイヤーが複数いた場合、その＜対抗＞カードの対象のカードを話したプレイヤーから、左周りの順番で優先順位があります。
- 誰かが＜対抗＞カードを話した場合、次の通常のカードを話す権利は、その＜対抗＞カードを話したプレイヤーの左隣りのプレイヤーに移ります。このように、＜対抗＞カードが話されると、カードを話す権利がジャンプして移ることがあります（このルールはVer,1.0よりシンプルに変更されました）。

例）A君がカードを話しました。次のカードを話す権利はB君の番なのですが、C君がA君の話したカードに対して＜対抗＞カードを話すと宣言したので、カードを話す権利は、B君をジャンプしてC君に移ります。C君が＜対抗＞カードを話した後、次に通常のカードを話す権利を得るのは、C君の左隣のプレイヤー、A君になります。

- ＜対抗＞のセリフカードに対して、さらに＜対抗＞セリフカードを出すことはできません。＜対抗＞カードに＜対抗＞したい場合、ドラマカードの＜対抗＞カードなどで可能です。
- ＜対抗＞カードで無効にされたカードは、その効果を発揮しませんが、話したことにはなります。つまり、キャラが話した枚数に計算されますし、ドローポイントも通常どおり得られます。

バトルフェイズ

バトルフェイズは、**第1ドローフェイズの終わりに、第3新東京市に使徒が存在する時にだけ行われます。**
バトルフェイズは以下の手順で行われます。

1) 手番プレイヤーが、どのメインエヴァを戦闘に参加させるか選びます(ただし、パイロットがダウンしているエヴァは戦闘に参加できない)。このとき、1機もエヴァを戦闘に参加させなくてもかまいませんが、その場合、戦闘は必ず負けになります。
プレイヤー全員が続けてカードを出す権利を「パス」をしたら、2)へ移行します。

2) エヴァたちの戦闘力の合計と、使徒の戦闘力を計算し、比較します。**エヴァたちの戦闘力が使徒の戦闘力を上回っていれば、人類の勝利です。**もし、使徒の戦闘力を上回ることができなければ、人類の敗北となります。
プレイヤー全員が続けてカードを出す権利を「パス」をしたら、3)へ移行します。

例)エヴァ初号機&弐号機VS第4の使徒シャムシエル
エヴァ初号機と弐号機が、第4の使徒シャムシエルと戦闘します。エヴァ初号機にはプログレッシブナイフがつけられており、戦闘力は1+1で2。弐号機には何もつけられていないので1です。2機の戦闘力を合計すると3になります。対するシャムシエルの戦闘力は3。このままでは、使徒の戦闘力を上回れないので、人類の敗北となってしまいます。そこで、プレイヤーA君が弐号機にバトルカード「パレットガン」(一機のエヴァの戦闘力+2)を話しました。これで、エヴァの合計戦闘力は5となり、シャムシエルの戦闘力3を上回ります。人類は使徒に勝利したこととなりました。

3) 勝敗を適用します。人類の勝利であれば、第3新東京市に表になっていた使徒は、ただちに捨て札となります。
人類の敗北であれば、手番プレイヤーは、右隣のプレイヤーから、カードの内容を見ずに手札から3枚引かれ、そのカードを捨て札にされてしまいます。なお、使徒はそのまま第3新東京市に残ります。プレイヤー全員が続けてカードを出す権利を「パス」をしたら、バトルフェイズを終了します。

また、バトルフェイズには以下のような決まりがあります。

●使徒に負けたメインエヴァは必ずダウンする
使徒が勝った場合、その戦闘に参加していたメインエヴァは必ずダウン(裏返る)します。メインエヴァがダウンすると、そのメインエヴァにプットされていたカードはすべて外れ、捨て札になります。なお、メインエヴァに乗っていたパイロットはダウンしません。また、戦闘に参加していなかったメインエヴァもダウンすることはありません。ダウンしているメインエヴァは、次の第1ドローフェイズで表に戻ります。

●エヴァが持てる<武器>は一つだけ
エヴァは、各種の<武器>を持つ事ができますが、1フェイズに持てる<武器>は、エヴァカード1枚につき基本的に1枚までです。エヴァカードをプットすることによって、メインエヴァの<武器>の持てる数を増やすことができます。

メインフェイズ

このゲームの最も基本となるフェイズで、主に第3新東京市の人間関係を動かします。このフェイズに使えるカードは、ドラマ、プット、キャラクター、エヴァ、セリフカードの5種類です。中でもセリフカードは、このメインフェイズでもっとも多く使用されるだろう重要なカードなのですが、**手番プレイヤー以外のセリフカードは、すべて<対抗>カードとなります**（P11参照）。つまり、手番プレイヤーだけが、セリフカードを初めに話す権利を持ち、手番プレイヤー以外は、手番プレイヤーの話したセリフカードを妨害するためにしか、セリフカードを話せないのです。

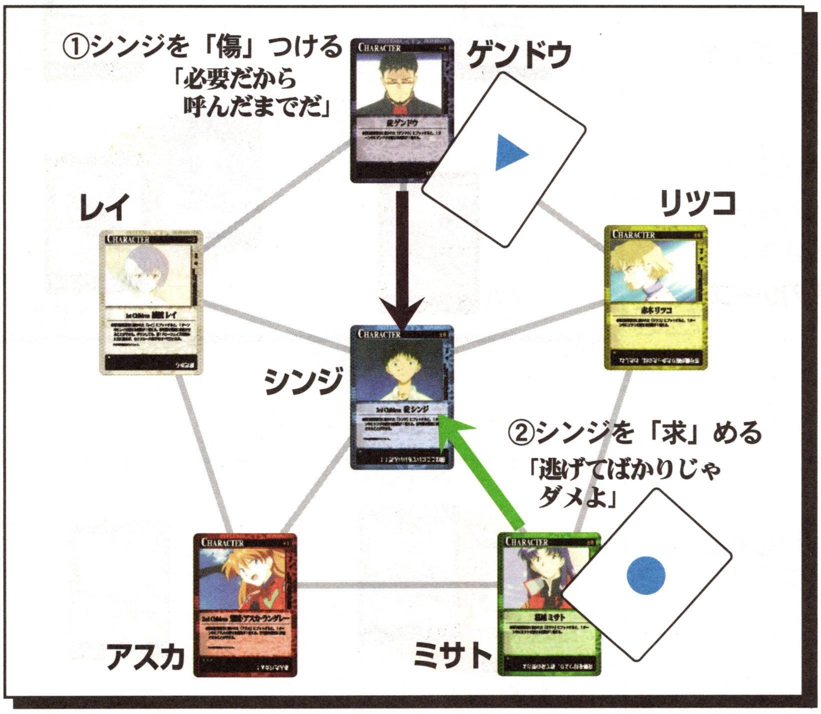
・プレイヤー全員が続けてカードを出す権利を「パス」をしたら、メインフェイズを終了します。

●セリフカードの使い方

セリフカードは、第3新東京市にいるキャラを「傷」つけることと「求」めることができます。セリフカードを話すプレイヤーは、**そのカードに描かれているマークのうち、どれか一つを使うと宣言します。**そのマークが「傷」マーク（▲）だった場合は、そのセリフは、その**「傷」マークと同じ色のキャラを「傷」つけた**ことになります。同様に、そのマークが**「求」マーク（●）だった場合は、その色のキャラを「求」めた**ことになります。

「傷」つけられたキャラは、原則的にダウンします（裏返ります）。もし、そのキャラがグループ化（P14参照）していた場合、グループから外れるだけで、ダウンはしません。
このとき、その**「傷」つけられたキャラを、誰かが<対抗>セリフカードで「求」めれば、「傷」つけた効果は無効になります。**

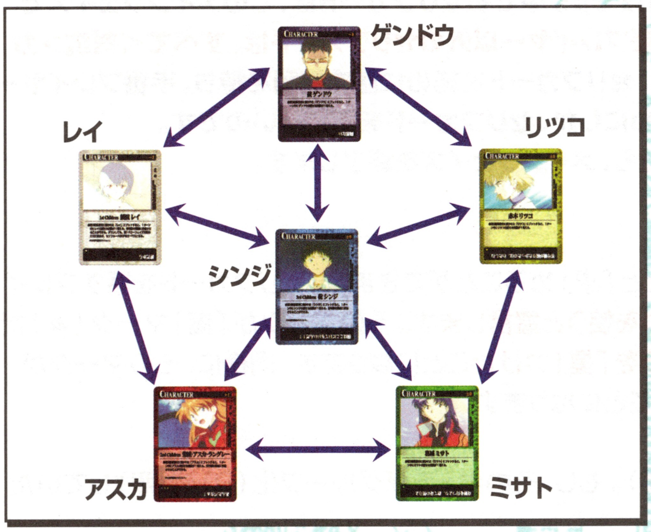
例）シンジを「傷」つけるゲンドウ



手番プレイヤーのA君が碇ゲンドウのセリフカード「必要だから、呼んだまでだ」を話しました。プレイヤーAは、マークの中から「青▲」を選び、シンジを「傷」つけます（①）。シンジは誰ともグループ化していないので、このままではダウンさせられてしまいます。B君は、シンジをダウンさせられたくなかったので、<対抗>してミサトのセリフカード「逃げてばかりじゃダメよ」を話しました。プレイヤーBは、マークの中から「青●」を選び、シンジを「求」めます（②）。これで、ゲンドウのセリフカードは無効となり、シンジはダウンせずにすみました。

「求」めるの効果は、「傷」つけるの逆となります。
「求」められたキャラは、その「求」めるセリフを話したキャラとグループ化します（P14参照）。「求」めたキャラがダウンしていた場合は、表に戻ります。
このとき、その**「求」められたキャラを、誰かが<対抗>セリフカードで「傷」つければ、「求」める効果は無効になります。**

●セリフカードを話せる位置関係

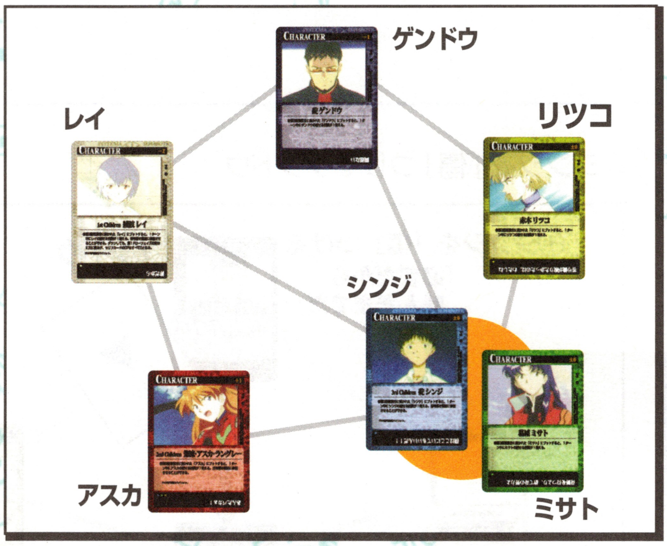


8種類のカードのうちセリフカードだけは、隣接したキャラにしか話すことができません（＜対抗＞する場合も同様です）。
隣接とは、左の図で緑の矢印で繋がった関係を言います。なお、グループ化することで、普段は隣接していないキャラにセリフカードが話せる場合もあります（P15参照）。8種類のカードのうちセリフカードだけは、隣接したキャラにしか話すことができません（＜対抗＞する場合も同様です）。

●グループ化

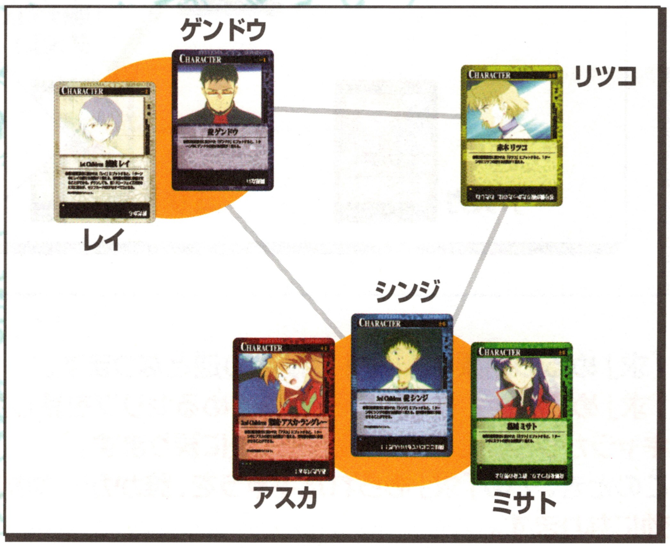
これまでに何度かグループ化という言葉が出てきましたが、これは、それぞれのキャラ同士の関係が深い状態を表しています。
第3新東京市に置かれたメインキャラはグループ化することによって、その位置を微妙に変えます。

たとえば、第3新東京市がゲーム開始時の状況で、ミサトがシンジを「求」めました。誰も妨害するプレイヤーがいなかった場合、右の図のようになります。
ゲームでは、この状態を「シンジとミサトがグループ化している」と言います。



では、右の図は、どんな状態でしょう?

そうです。アスカ、シンジ、ミサトがグループ化しており、それとは別にレイとゲンドウもグループ化している状態です。



グループ化には、主に以下のような3つの利点があります。

1)「傷」つけられても、ダウンしない。

グループ化しているキャラは、「傷」つけられてもグループから外れるだけで、ダウンしません。もちろん、グループから外れた状態で「傷」つけられた場合は、通常通りダウンします。

2) プットカードなどの能力が上がる。

グループ化することによって、プットカードなどの能力が上がる場合があります。また、補完カードによっては、グループ化することでLVが上がる場合もあります。

3) 隣接していないキャラにもセリフカードが話せる。

セリフカードは原則的にそのカードを話すキャラに**隣接するキャラに対してしか話せません。**しかし、グループ化していると、**そのグループに隣接しているキャラすべてに対してセリフカードを話すことができます。**ただし、その逆に、グループ化することで、通常は隣接していないキャラから話されることもありえます。

なお、**グループ化したキャラ同士は、互いに隣接している**ものとみなし、自由に「傷」つけたり「求」めたりできます。

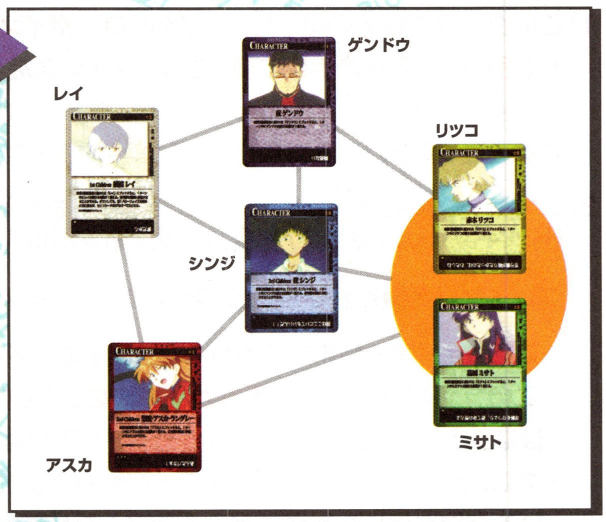
例) 右の場合、ミサトはアスカ、シンジ、リツコに加えて、リツコに隣接しているゲンドウにもセリフカードを話すことができます。逆に、ゲンドウもミサトに対して、セリフカードを話せます。



では、こうしてグループ化されているキャラが、「傷」つけられた場合は、どうなるでしょうか?

例) ミサト、シンジ、レイ、リツコのグループにいるシンジを、アスカが「傷」つけます。

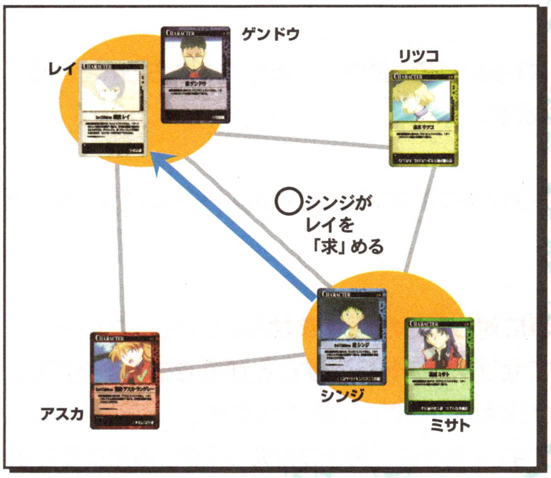




シンジが「傷」つけられたことで、シンジがグループから外れます。と同時に、ミサト、リツコとレイを繋ぐものがなくなったため、自動的にレイもミサト、リツコのグループから外れます。なお、シンジがいなくても隣接した状態にあるミサトとリツコはグループ化したままです。

それでは、グループ化されているキャラ同士が、「求」めた場合は、どうなるでしょうか？

例）レイ、ゲンドウのグループにいるレイをミサトとグループ化しているシンジが「求」める。





シンジがレイを「求」めることで、ゲンドウとレイのグループと、ミサトとシンジのグループは一つにグループ化されます。ミサトがレイを「求」めたり、ゲンドウがミサトを「求」めた場合も、二つのグループは一つにグループ化されます。

第2ドローフェイズ

下記の1）2）の手順を手番プレイヤーから順番に、左回りでプレイヤー全員が行います。

1）このターンに**自分の話したカードのドローポイントをすべて合計**します。そして、**その数だけ自分の山札からカードを引いて、自分の手札に加えます**（マイナスだった場合には、手札からその枚数分だけ、自分で選んで捨て札にします）。
このとき、使徒カードがあったなら、第1ドローフェイズの時と同様に、第3新東京市に置かれます。

2）このターンに自分が話したカードで、プットされるカードは、その対象のカードの下に差し込み、それ以外のカード（ドラマ、バトル、セリフ）を自分の捨て札の山に移します。

プレイヤー全員が終了したら、第2ドローフェイズは終了します。

・このフェイズに使用できるカードは原則的にドラマカードだけです。
・このフェイズ終了時に、**手札がゼロになってしまったプレイヤーは負け**たことになり、ゲームから抜けなくてはなりません。山札がなくなり、カードが引けなくなったプレイヤーも同様です。
・もし、ゲームに参加しているプレイヤーが1人だけになってしまったら、そのプレイヤーが現在第3新東京市にいる使徒を倒した時点でゲーム終了となります。もし、そのプレイヤーも負けてしまったら、使徒が勝利し、人類は滅んだことになります。

補完フェイズ

手番プレイヤーは、自分の補完カードに書かれた補完LVが達成されているかどうか確認します。もしLV1が達成されていたら、補完カードをLV2の面を向けておきます。LV2が達成されていたなら、カードを横向きにします。（ここのルールはVer1.0より、わかりやすく変更になりました）。

- 原則的に、手番プレイヤー以外は、条件が達成されていても、LVは上がりません。
- 補完LVは、1ターンに1つずつしか上がりません。
- 一度達成された補完LVは、状況が変化しても、原則的に下がることはありません。
- 補完LVが2に達しており、なおかつ補完するキャラがダウンしていない場合、手番プレイヤーは、補完宣言をすることができます（しなくてもかまいません）。

補完宣言をすると、直ちに補完ステージが行われます（詳細は下記参照）。もし、手番プレイヤーが補完ステージで勝てなかった場合、手番プレイヤー以外は、使用したカードと同じ枚数だけ山札から引きなおし、ゲームを続けます。手番プレイヤーも同様にゲームを続けますが、山札からカードを引くことはできません。

補完ステージ

補完ステージでは、原則的にセリフカードしか使うことができません。また、現実の第3新東京市の状況も無視されるため（キャラの内面世界での出来事なので）、隣接していないキャラに話しても、どのキャラが何枚話してもかまいません（たとえ、ダウンしているキャラでも）。

補完ステージは以下の手順を繰り返して行われます。

1）補完宣言をしたプレイヤーが、補完カードのキャラを「求」めるセリフカードを出します。
2）他のプレイヤーは、補完されようとしているキャラを「傷」つけるセリフカードを一人一枚ずつ出します。ここでセリフカードを出せなかったプレイヤーは、以後、この補完ステージで、カードを使うことができません。
3）誰か一人でも、補完されようとするキャラを「傷」つけるセリフを出せたら、もう一度手番プレイヤーは補完したいキャラを「求」めるセリフカードを出します。

このようにして、手番プレイヤーの「求」めるセリフカードに対して、誰も「傷」つけるセリフカードを出せなくなったら、手番プレイヤーの勝利です。

そのキャラは補完され、心の充足を得たことになります。他プレイヤー全員のあたたかい拍手と「おめでとう」の言葉が、勝者とそのキャラに与えられることでしょう。

デッキ構成のアドバイス

ここでは、より強い（楽しい）デッキを組むための考え方を、順番を追って御紹介していきます。

1.まず、補完カードを1枚選ぶ

自分の勝利条件となる「補完カード」に書かれている条件は、デッキの内容に大きく影響することになります。しかし初めは「好きなキャラクターを選ぶ」ぐらいの軽い気持ちで良いでしょう。

2.次に、セリフカードを選ぶ

まず補完を目指すキャラクターを「求」めるセリフカードは必須となります。全カード中、2～5割くらいは入れておきたいものです。後は、補完条件によって、グループ化しなければならないキャラがいる場合、そのキャラを「求」めるセリフカードを。ダウンさせなければならないキャラがいる場合、そのキャラを「傷」つけるセリフカードを入れるようにします。

3.その中から、ドラマ、プット、バトル等を選ぶ

前記の項目で選んだセリフカードの中から、使えそうなドラマ、プット、バトルなどのカードを選び出します。エヴァ、キャラなどのカードも必要に応じて加えるようにしましょう。

これらのカードを選ぶ時に、考える要素の例を挙げてみます。

●手札を増やすためのカードを入れておく。

第2ドローフェイズ終了時に手札が0枚だと負けとなってしまいますし、やはり手札は多いほどゲームは有利に進められる（手札の上限枚数はありません）ので、気をつけたいものです。

●使徒との戦闘で勝つためのカードを入れておく。

戦闘が絡んだ補完条件の場合、この辺は欠かせないでしょう。

●他のプレイヤーを邪魔するためのカードを入れておく。

自分の補完条件を目指すだけで相手の妨害をしないと、相手に先に補完されてしまうことがあります。〈対抗〉カードなど、妨害に使えるカードが何枚かあると、結構便利なものです。

4.デッキに何色のカードを入れるかを考える

このゲームでは6色のカード全てを最初から使用することができます。しかし、メインキャラが「傷」つけられダウンしてしまうと、そのキャラの色のカードは使えなくなってしまいます。そのため、守るつもりのないキャラの色のカードは最初からデッキに入れず、ダウンさせてしまった方が、状況を有利にできることもあります。お勧めの色数は5～3色くらいです。2色以下では、ちょっとキツイかもしれません。

5.デッキの枚数と使徒

お勧めデッキの枚数は30～60枚くらい。使徒カードの枚数は、補完条件が戦闘に関係無い場合は下限枚数ギリギリ（15分の1枚）で。関係ある場合は思いきって多めに入れてみることも必要でしょう。

6.楽しみましょう！

「補完を達成し、みんなから拍手をされる」　ここがこのゲームの醍醐味ではありますが、慣れてきたら自分の好きなシチュエーションを実現したり、好きなキャラのカードで固めたりなど、勝ち負け以外の楽しさも追求してみましょう。

ショートルール

1プレイ5分、スターター1箱で手軽に遊べる、2人用のショートルールを用意しました。初めて遊ばれる方や、短時間で簡単に遊びたい方などにお勧めです。

●ゲームの準備

1）スターターから、補完、使徒カードを抜き出します（6色のカードがランダムに入った状態の30枚～50枚のカードなら、スターターでなくても構いません）。
2）両プレーヤーは裏にした6枚のメインキャラから無作為に1枚引きます。引いたキャラクターが、そのプレイヤーが担当するキャラクターとなり、お互いにそれが、どのキャラクターだったのかは教えません。キャラクター名は後で確認できるように別紙に記しておくか、又はキャラクターカードがもう1組（3枚）あるならば、自分の引いたキャラクターカードを伏せたまま自分の前に置いておくなどしておきましょう。
3）6枚のキャラクターカードを全てグループ化した状態で第3新東京市に配置します（P4、P14～P16参照）。
4）山札からそれぞれ6枚ずつカードを引いて手札とします。
5）ジャンケンで先攻、後攻を決めます。

●ゲームの流れ

1）先攻のプレイヤーが、セリフカードを話します（P13 ～参照）。この時、相手のプレイヤーは、同じくセリフカードで〈対抗〉することができます。
2）もし、後攻のプレイヤーが〈対抗〉でセリフカードを話していないなら、後攻のプレイヤーはセリフカードを話せます。カードを話せない、もしくは話したくない場合は手札からカードを1枚捨てて「パス」と言います。
3）こうして、先攻、後攻、先攻、後攻……の順でセリフカードを出していって、「パス」が2回続いたらターン終了となります。両プレイヤーは、このターンに話されたカードをすべて捨て札にし、手札が6枚になるまでカードを山札から引きます。
4）先攻と後攻を入れ替えて、また1）からプレイします。

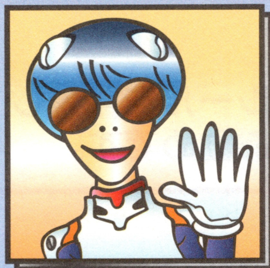
●勝利条件

対戦相手の担当するキャラクターをダウンさせたら、勝利となります。

●注意

このショートゲームでは、最初に場に置かれたカード以外は、すべてセリフカードとしても話さなければなりません。また、ドローポイントもなく、綾波レイの特殊ルールも無効になります。

サンプルプレイ



やあ。僕の名前は江波影太郎（えば かげたろう）だ。今日は友達を誘って『新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム』をやるんだけど、よかったら見物していかないか？
隣で見てれば分かるからさ。1ゲーム終わったら、次は一緒にやろうよ。

というわけで今日の対戦相手は、江波影子と江波影男――僕の妹と従兄弟だ。それぞれ、リツコとアスカの補完カードを選んできたみたいだ。
僕が今回選んだのはミサトの補完カード『大人のキスよ。帰ってきたら続きをしましょう』。シンジとミサトがキーになる補完カードなんだ。だから、シンジとミサトをダウンされないようにしなくちゃね。

◆ゲームスタート

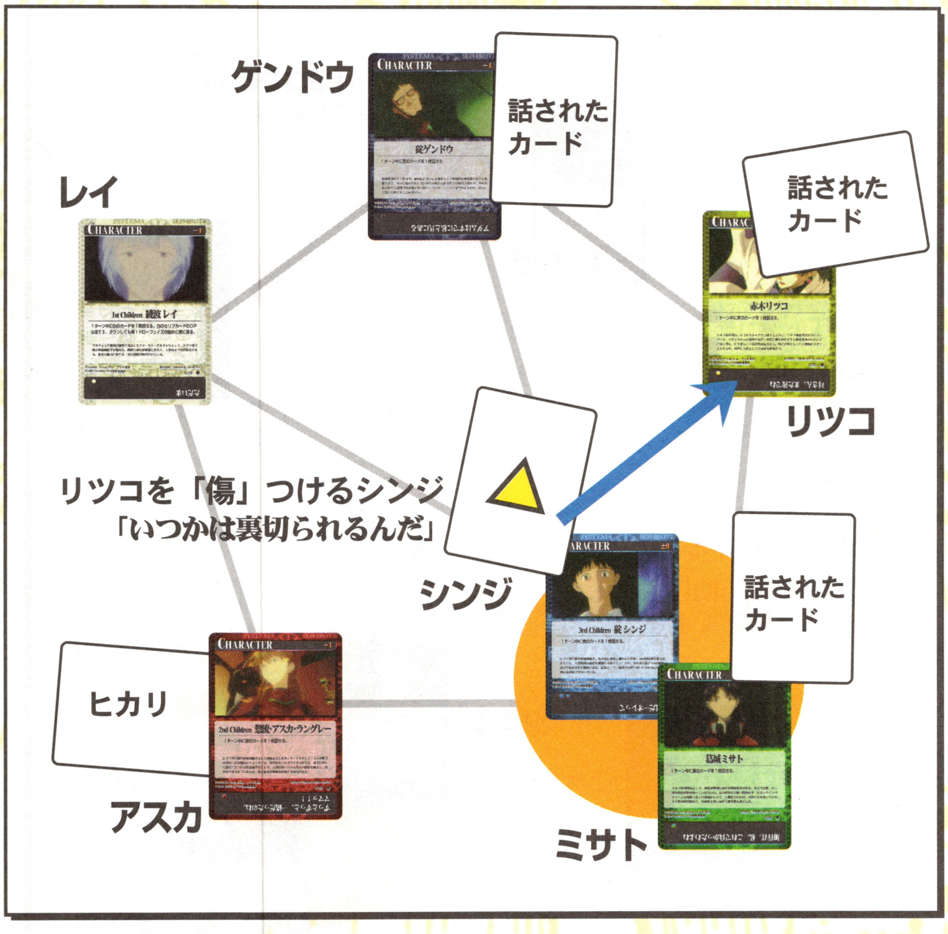
それではお互い持ちよったカードを裏返しに置いて、そこから6枚ずつカードを引いてゲームスタート!順番を決めるジャンケンにも勝って、幸先いいぞ。
まず、第一ドローフェイズ。僕は自分の山札からカードを一枚引いた。この時に使徒を引いちゃうとバトルフェイズになるんだけど、使徒じゃなかったので、バトルフェイズはなし。

◆セリフカードを話そう!

第1ドローフェイズが終わり、バトルフェイズがないと、次はメインフェイズだ。
影子はリツコ、影男はアスカの補完カードを持っているので、まずは、この2キャラをあらかじめダウンさせておきたいところ。自分の補完も大事だけど、このゲームは相手の邪魔も大事なんだ。
というわけで、僕はセリフカード『お前が死ぬぞ!!』（ゲンドウ）を話して、リツコを「傷」つける。リツコのカードは自分のデッキにほとんど入れていないし、いやらしいカードが多いので、こっちから先にダウンさせようと考えたわけ。
だけど、影子はセリフカード『さてと、飲みにいくのも久しぶりだわ』（リツコ）を話してリツコを「求」めた。これで、ゲンドウの「傷」つけるは失敗だ。まあ、そう簡単にはダウンさせてくれないか。
次は影男の番。アスカにキャラクターカード「洞木ヒカリ」をつけた。自分の補完キャラを守りやすくしたわけだ。
影男の次は、1周りして、また僕の番。今度は、セリフカード『立ちなさい!』（ミサト）でシンジを「求」めて、ミサトとシンジのグループ化を狙う。ミサトとシンジのグループ化は、補完LV1の必須条件だからだ。今、話すことができるキャラじゃないと妨害もできない。
影子も影男もシンジを「傷」つけるカードを話さなかった。よしこれで、シンジとミサトはグループ化できたぞ。

次は、影子の番だけどパス。続いて影男もパスをした。セリフカードを〈対抗〉以外で話せるのは、手番プレイヤーだけだから、他のプレイヤーはパスすることが多いんだ。
　で、またまた僕の番。セリフカード『いつかは裏切られるんだ』（シンジ）を話して、リツコを「傷」つける。リツコ自身もリツコに隣接しているキャラクターも全て喋ってしまっているので、これを防ぐことはできない。セリフカードを話せるのは、隣り合ってるキャラに対してだけだからだ。こうやって、話せるキャラクターを減らしていって、相手をダウンさせるのは基本技だから、覚えておくといいぞ。

僕擬演習



　リツコをダウンさせて、僕の番は終わり。
　次の影子も影男もパス、今度は僕もパスしたので、メインフェイズはおしまい。次は第2ドローフェイズだ。
　手番プレーヤーから順番に、今回話した場に残らないカードを取りながら、ドローポイントを計算する。いくら強くても、このドローポイントが低いカードばかり使っていると、すぐに手札がなくなっちゃうから注意しないとね。
　僕は『お前が死ぬぞ!!』『立ちなさい!』『いつかは裏切られるんだ』で合計3ポイント。だから、山札から3枚カードを引いて、僕の順番は終わり。

模擬演習

サンプルプレイ

◆相手の番では、ひたすら妨害!?

次の手番プレイヤーは影子。リツコをダウンさせられてしまった影子は、リツコを元に戻すため、さっそくメインフェイズに『だったらしっかり生きて、それから死になさい!!』(ミサト)でリツコを「求」めた。リツコの隣で話せるキャラクターはもういないので、妨害できない。さっき僕がやったのと同じ基本技で、リツコは元に戻ってしまった。う〜ん、やるなあ。



◆使徒が出た！

　それから、何ターンかすぎて、僕の第1ドローフェイズ。ようやく、僕は山札から使徒をひいてきた。ミサトの補完LV1は、使徒が出てこないと達成できないので、僕の山札には使徒をを多めに入れてあるんだ。
まずは僕（手番プレイヤー）が出撃するエヴァを決めてる。零号機、初号機、弐号機全部を出撃させることにしたどのエヴァも武器を持っていないので3機集まらないと、シャムシェルの戦闘力（2）を上回れないから。誰もカードを使わないのを確認して、いよいよ使徒との戦闘だ。カードを話す順番は僕からだけど、このままでも使徒には勝てるのでとりあえずはパス。
次は影子の番。
「エヴァシリーズのA.T.フィールドが共鳴」（初号機以外のパワーをダウンさせる）やっぱり妨害してきた。影男がパスするのを待って――「パレットガン」（エヴァの戦闘力+2）僕は初号機の戦闘力を2あげた。これで、戦闘力は初号機（3）対シャムシェル（2）で、こっちが勝ってる。
　次の影子はパス。ところが、今度は影男が――「ライフルも持たずに!?」（エヴァ1機の〈武器〉を無効にする）で、パレットガンを無効にしてしまった。
仕方がない。ドローポイントが低いからあまり使いたくなかったんだけど、切り札を使うことにしよう。
『もう私達にはエヴァを止めることはできないわ』（エヴァの戦闘力+5。ただしフェイズ終了時にエヴァはダウンする）。これで、初号機の戦闘力は6。シャムシェルの戦闘力2を上回った。
今度は影子も影男もパスをしたので、エヴァの勝ちだ。これで「ミサトとシンジがグループ化した状態で使徒に勝つ」という補完LV1は達成したわけだ。ま、補完LVがあがるのは、補完フェイズだから、まだレベルは上げられないけど、次のメインフェイズではさっそく補完LV2を狙っていこう。

Q&A

Q:手番プレイヤーと、手番以外のプレイヤーとは、ルール上、どのような違いがあるのですか?
A:手番プレイヤーには、他のプレイヤーにはない様々な特権が与えられています。以下に簡単にまとめてみると、
1. 第1ドローフェイズで1枚カードが引ける。
2. どのフェイズでも、一番初めにカードを出す権利がある。
3. バトルフェイズで、使徒と戦う。
4. (〈対抗〉ではない)セリフカードが話せる。
5. 補完フェイズに、補完LVを上げることができる。

Q:ドラマカードなどのルールに、たまに「補完フェイズで話す……」とか、通常では使えない条件のルールが書いてあったりするのですが、そういうカードはどうやって使えば良いのですか?
A:カードによっては、「基本ルールからはずれたルール」が書かれていることがあります。その場合は、常に「カードに記載してあるルール」の方を優先してゲームを進行してください。

Q:なかなか使徒に勝てません。
A:原因はいくつか考えられるのですが、
・プレイヤー同士で邪魔ばかりしていませんか?自分の手番になっても勝てそうにないと思ったら、人類(プレイヤー)同士、協力して使徒に立ち向かうことも必要です。『誰かパレットガン持ってない?』と対戦相手に救いを求めてみましょう。無駄かもしれませんが……。
・あまりデッキのカードが充実していない状態で、いきなり「第14の使徒ゼルエル」(戦闘力5)などが登場してしまうと、なかなか勝てないかもしれません。使徒のカードをデッキに入れる時に、「自分のデッキに入っているカードで、その使徒を倒せるか?」を考えてみてください。

Q:ミサトの補完カード『大人のキスよ。帰ってきたら続きをしましょう。』でプレイしているのですが、LV1の補完条件である使徒が場に出てくるまで、やることがないのですが?
A:使徒を倒す補完条件で場に使徒がいない場合、いくつか目的が考えられますが、例えばメインフェイズにおいて以下の様な行動が考えられます。
・自分の補完条件に関係ないメインキャラをダウンさせる。
・自分の補完するメインキャラを守るために、他のメインキャラとグループ化させておく。
・カードをプットすることで、状況を自分に有利にしておく。
・次のLV(LV2)のための準備をしておく。

ちなみに『大人のキスよ。帰ってきたら続きをしましょう。』なら、LV2の条件に備えてシンジとミサト以外のメインキャラをダウンさせておくと良いでしょう。1ターン上昇する補完LVは1つだけですが、使徒を倒してLV1に上昇した次の自分のターンに、続けてLV2に上がれるかもしれません。

Q:同じ補完カードで2人でプレイしていると、2人とも目的が同じなので、勝負になりません。
A:補完LVが上昇するのは、自分が手番プレイヤーの時だけです。(P17)。同じ補完カードだからといって、他プレイヤーが条件を達成した時に自分の補完LVも上げていませんか?

Q:「映画版」のカードは第一弾と比べて、デザインなどが違いますが、一緒に混ぜて遊んでもよいのですか?
A:はい、構いません。なお、タイトルは同じなのに番号が異なるカードがあります(「パレット・ガン」「第3の使徒サキエル」など)が、それも同様に混ぜて遊んで構いません。ただし、タイトルが同じ場合は、二つのカードは同じ種類のカードとみなします。

Q:リツコの『お待ちしておりましたわ』は、すでにプットされているカードに対しても使えるのですか?
A:使えません。『お待ちしておりましたわ』は〈対抗〉カードなので、すでに場にあくまで、対象のカードが話す前の段階に話されるもので、話してしまった後のカードに対しては使えません。

Q:では、リツコの『書き換えはすでに終了しています』はプット、キャラ、エヴァなどの場に残るカードに対してしか使えないのですか?
A:ドラマやバトルカードに対しても使えます。ただし、即座に効果を発揮するカード、たとえば『だあ〜もぉ〜っあんた見てるとイライラすんのよっ!』(ルール:アスカとグループ化しているキャラ1人を、ただちにダウンさせる)などには使えません。しかし、『バーカ、知ってんのよ、あんたが私をオカズにしてること』(ルール:〈対抗〉アスカの「求」めるカードのDPを－3する)は、効果を発揮するのが第2ドローフェイズなので、それまでに「書き換えはすでに終了しています」を話せば、カードの効果を書き換えることができます。

〈用語辞典〉

●**DP**
ドローポイントを略した言い方です。

●**表に戻る**
ダウンしているキャラクターカード、エヴァカードが表向きに戻されることです。以後、表に戻ったカードは通常通りに話したり、戦ったりして構いません。

●**カードに記されたDP**
カードの右上に書かれたDPのことです。この場合、セリフカードのDPは含みません(セリフカードのDPはカード自体に書かれてはいないので)。

●**「傷」マーク**
セリフカードに書かれたセリフマーク「▲」のことです。

●**グループ化**
2人以上のキャラクターがグループを組んでいる状態です。詳しくはP14を参照してください。なお「Aとグループ化したキャラ」という場合は、A自身は含みません。また、プットされた(Other)キャラは、グループ化とはみなしません。

●**シンジの初号機**
シンジが乗って戦闘に参加した初号機のことです。アスカの弐号機なども同様の意味です。

●**捨て札**
使用済みカードの山に、カードを捨てることです。この場合、DPは計算されません。

●**ターン**
第1ドローフェイズから補完フェイズまでの5つのフェイズを一まとめにした流れを、こう呼びます。

●**<対抗>**
話されたカードに対して、話すことのできるカードです。このカードだけは順番を無視して話すことができます。詳しくはP11を参照して下さい。

●**第3新東京市**
6人のキャラクターとエヴァが置かれた場のことです。この外に置かれたカード(捨て札や、補完カード、登場前の使徒カードは、原則的にゲームに影響を与えません。

●**ダウン**
エヴァやキャラクターが裏返った状態です。この状態では、キャラクターは話す(カードを使う)ことができません。なお、ダウンした時にプットされていたカードは、ただちに全て捨て札となります。

●**手番プレイヤー**
そのターンの第1ドローフェイズにカードを引くプレイヤーです。他にも、各フェイズに1番最初にカードが話せる、補完宣言できるなど、他のプレイヤーより有利です。

●**人数**
キャラクターカードの枚数で、同じ種類のカードは一人と数えます。なお(Other)と書かれたキャラクターカードは枚数に数えません。

●**話す**
カードを使うことです。すべてのカードは、そのキャラが、そのカードのセリフを話したことで現実になるのです。

●**<武器>**
エヴァの戦闘力を変更するものです。1枚のエヴァカードに対し、1枚しか話せません。詳しくはP12を参照して下さい。

●**プット**
第3新東京市にあるキャラクターかエヴァにカードをつけることです。

●**「求」マーク**
セリフカードに書かれたセリフマーク「●」のことです。

カードリスト第1弾

■■□■■■■ カラーバリエーション（7種類）

○：コモン　◆：アンコモン　★：レア

EVA　エヴァカード

○	E-1	エヴァンゲリオン 初号機
○	E-2	エヴァンゲリオン 弐号機
○	E-3	エヴァンゲリオン 零号機

CHARACTER　キャラクターカード

○	C-1	3rd Children　碇 シンジ
○	C-2	2rd Children　惣流・アスカ・ラングレー
○	C-3	1rd Children　綾波 レイ
○	C-4	赤木 リツコ
○	C-5	葛城 ミサト
○	C-6	碇 ゲンドウ
◆	C-7	(other) 冬月 コウゾウ
◆	C-8	(other) 洞木 ヒカリ
◆	C-9	(other) 相田 ケンスケ
◆	C-10	(other) 鈴原 トウジ
◆	C-11	(other) 伊吹 マヤ
◆	C-12	(other) 日向 マコト
◆	C-13	(other) 青葉 シゲル
★	C-14	(other) ＰＥＮ²
★	C-15	(other) 渚 カヲル
◆	C-16	(other) 加持 リョウジ

ANGEL　使徒カード

○	A-1	第3の使徒 サキエル
○	A-2	第4の使徒 シャムシエル
○	A-3	第5の使徒 ラミエル
○	A-4	第6の使徒 ガギエル
○	A-5	第7の使徒 イスラフェル
○	A-6	第8の使徒 サンダルフォン
○	A-7	第9の使徒 マトリエル
○	A-8	第10の使徒 サハクィエル
◆	A-9	第11の使徒 イロウル
◆	A-10	第12の使徒 レリエル
◆	A-11	第13の使徒 バルディエル
★	A-12	第14の使徒 ゼルエル
◆	A-13	第15の使徒 アラエル
○	A-14	第16の使徒 アルミサエル
★	A-15	第17の使徒 カヲル

DRAMA　ドラマカード

○	D-1	殴られなきゃならないのは僕だ!
○	D-2	もう、こんな時だけ人にたよるんだもんな〜っ!
◆	D-3	まだ寝てんのかな?
○	D-4	逃げちゃダメだ!
★	D-5	その喜びを反芻してこれから生きていくんだ?
◆	D-6	自分をだまし続けて?
○	D-7	裏切ったな! 僕の気持ちを裏切ったな!
◆	D-8	君には君にしかできない、君にならできることがあるはずだ
★	D-9	叱らないんですね。家出のこと
◆	D-10	やめてよ!こんなのやめてよ!!
★	D-11	膨張してしまった…
★	D-12	帰る家、ホームがあるという事実は幸せにつながる。よいことだよ
◆	D-13	あんたこそ、まだいたの
◆	D-14	あの娘には聞かないの?
★	D-15	見物料よ!安いもんでしょ!
○	D-16	ふ〜ん、仲のおよろしいこと
◆	D-17	アンタたちの顔、見たくなかっただけよ!
○	D-18	もう、男のくせにいちいちこまかいこと気にするのやめたら?
○	D-19	私と一つになりたくない?
◆	D-20	鼻息がこそばゆいから息しないで
○	D-21	ママ……
◆	D-22	どれどれ、なにやってんの?
★	D-23	ちょっと、いいがかりはやめてよ!
○	D-24	どうしてそういうこと言うの?
◆	D-25	命令があれば、そうするわ
○	D-26	それはあなたも同じでしょ
★	D-27	時間が惜しいわ
○	D-28	多分、私は3人目だと思うから
○	D-29	……………
◆	D-30	どちらが本当の気持ちなの?
○	D-31	私は人形じゃない
○	D-32	どいてくれる?
◆	D-33	優しくしてくれる? 他の人が…
◆	D-34	心も身体も一つになりたい?
◆	D-35	そう、よかったわね
◆	D-36	こうなったら一か八かね
◆	D-37	シンジ君を返して、返してよっ!
★	D-38	たらい回しか
◆	D-39	やっぱ人生この時のために生きてるようなもんよね
○	D-40	なに意地はってんのよ!
○	D-41	それが出来ない子なのよ、シンジ君は
◆	D-42	今日は、おしゃべりじゃない
★	D-43	今日調子悪いのよ、二日目だし
○	D-44	ちょっと変なもの入れないでよ
○	D-45	それはとてもとても気持ちのいいことなのよ。
◆	D-46	あなたの心、受け取ったもの
◆	D-47	できすぎてるわね、シナリオが
○	D-48	ヤマアラシのジレンマって話、知ってる?
○	D-49	失望!? 最初から期待も望みも持たなかったくせに!
◆	D-50	レイの替わり……私が……
◆	D-51	問題はやはりココね
○	D-52	やるの? 本気で
○	D-53	書き換えはすでに終了しています
◆	D-54	時間がかかるわね
○	D-55	誰かが故意にやったということですね
○	D-56	潔癖症はね、つらいわよ。人の間で生きていくのが
◆	D-57	男と女は判らないわ、ロジックじゃないもの
◆	D-58	臨界点突破?
○	D-59	子供の駄々に付き合っているヒマはない
◆	D-60	時計の針は元には戻らない。だが、自らの力で進めることはできる
○	D-61	我々に与えられた時間は残り少ない
○	D-62	全ては我々のシナリオ通りだ。
★	D-63	すべてはこれからだ
★	D-64	タイムスケジュールは死海文書の記述通りに進んでおります
◆	D-65	何故ここにいる
◆	D-66	人は思い出を忘れる事で生きていける……
○	D-67	内罰的すぎるのよ、根本的に
◆	D-68	上陸直前の目標を、水際で一気に叩く
★	D-69	もう一度、ヒトマルハチからやりなおせ
○	D-70	綾波の胸、綾波の太股、綾波のふ・く・ら・は・ぎ〜
★	D-71	初めて見たはずなのに、初めてじゃないような気がする……
○	D-72	でも、君の唇はやめてくれとは言わなかったよ
★	D-73	使徒殲滅は私の仕事です

PUT　プットカードリスト

◆	P-1	敵!敵!敵!敵!僕の敵!
★	P-2	そうか、みんな僕の世界なんだ
◆	P-3	お願いだから誰か助けてよぉっ!!
○	P-4	よかったね。アスカ
○	P-5	なんか、お母さんって感じがした
○	P-6	ミ、ミ、ミ、ミサトさん!?
◆	P-7	何か言ってよ! 答えてよ!!
○	P-8	お願い、誰か助けて…

○	P-9	僕のことなんかどうでもいいんだ
★	P-10	誰か僕に教えてよ……どうしたらいいのか教えてよ!
○	P-11	父さんがぼくの名前を呼んだんだ
○	P-12	プログレッシブ・ナイフ
○	P-13	どうしてみんな、すぐ怒るの?
★	P-14	つまんないことバッカにこだわってさー
○	P-15	バカ、無理しちゃって
○	P-16	うるさいわね! ちっともよかないわよ!
★	P-17	嫌い! 嫌い! みんな嫌い! だいっキライ!!
○	P-18	自分で自分を誉めてあげたいからよ
◆	P-19	どうでもいいわよ、もう
◆	P-20	エッチ!チカン!ヘンタイ!信じらんない!
◆	P-21	スマッシュ・ホーク
○	P-22	プログレッシブ・ナイフ
○	P-23	信じられないの?お父さんの仕事が
○	P-24	お先に
◆	P-25	よけいなお世話よ。ばあさん
◆	P-26	もういいの?
○	P-27	それが聞きたくて、昼間から私の方見てたの?
◆	P-28	だまって
★	P-29	私、行かない
○	P-30	私もいい、必要ないもの
◆	P-31	私は左だと思うわ
★	P-32	綾波レイです、よろしく
◆	P-33	ダメなのね、もう
◆	P-34	ちと、わざとらしくはしゃぎすぎたかしら
◆	P-35	父への復讐をしたいだけなのかもしれない
○	P-36	あなたは人に誉められる立派なことをしたのよ
◆	P-37	そっか、誰でもいいんだ……寂しかったのは私の方ね
★	P-38	本当の自分はいつも泣いているくせに
◆	P-39	その優しさで、お願い私を汚して
○	P-40	都合の良い時だけ男にすがる、ズルイ女なのよ
○	P-41	終わったらみんなにステーキおごるから
○	P-42	S^{2}機関を自ら取り込んでいるというの?
★	P-43	あの人のことを考えただけで、どんな陵辱にだって耐えられたわ
◆	P-44	人に好かれるのは苦手ですが、疎まれるのは慣れていますよ
◆	P-45	でも、そんなものにすら私は負けた。勝てなかったのよ!
★	P-46	違うと思うわ
★	P-47	だから壊すの、憎いから
○	P-48	ミサトの入れたコーヒーをこんなに旨いと思ったのは初めてだわ…
○	P-49	自分に絶望するわよ!
○	P-50	ホメオスタシスとトランジスタシスね
○	P-51	順調だ。2%も遅れていない
○	P-52	ドグマへの進入を許したのか!?
★	P-53	ドグマを降りて槍を使え
◆	P-54	すべてはシナリオ通りに
★	P-55	使徒は知恵を身につけはじめています。残された時間は……
○	P-56	全ては心の中だ
○	P-57	君には失望した
○	P-58	お前の考えている通りだ
◆	P-59	死海文書にない事件も起こる。老人にはいい薬だよ
★	P-60	人間には時間がないのだ
◆	P-61	ああ
○	P-62	予定外の事故だからな
○	P-63	わかってるよユイ

BATTLE　バトルカード

◆	B-1	いま動かなきゃ、何にもならないんだ!
◆	B-2	戦いは男の仕事
○	B-3	こんな時にやめようよ
○	B-4	エネルギーが切れた!?
○	B-5	フィールド全開
◆	B-6	知らない天井だ
○	B-7	B型装備じゃね……
★	B-8	僕はもうエヴァには乗りたくありません
○	B-9	先鋒はシンジくんがいいと思いま〜す
◆	B-10	私はもう、二度と負けられないのよ
★	B-11	傷つけられたプライドは、10倍にして返してやるのよ
○	B-12	私がリーダー、文句ないわね
◆	B-13	こういうのはシンジの方がお似合いよ!
○	B-14	チャ〜ンス!
★	B-15	これでうまくいったら、まさに奇跡ね
◆	B-16	シンジなんかいなくたって、あんなの私一人でオチャノコサイサイよ
◆	B-17	こんちくしょおぉぉぉぉっ!!
★	B-18	私が死んでも、かわりはいるもの
◆	B-19	あなたは死なないわ、私が守るもの
○	B-20	今は碇司令が直接指揮をとってるわ
★	B-21	私がいなくなったらATフィールドが消えてしまう
○	B-22	う……くっ………
○	B-23	作戦担当の私が決めたの
★	B-24	なんてインチキ!
○	B-25	バカッ、爆煙で敵が見えない!
○	B-26	カンよ、女のカン
○	B-27	パレット・ガン
◆	B-28	私が弐号機で出るわ
★	B-29	常識を疑うわね
○	B-30	あなたたちに、全てまかせるわ
◆	B-31	使徒を喰ってる?
◆	B-32	ぬるいな
○	B-33	よく分からないものを無理して使うからよ
○	B-34	活動限界です! 予備も動きません
○	B-35	越権行為よ、葛城一尉
◆	B-36	これは一大事ね
★	B-37	ゼロやマイナスじゃないのよ!
○	B-38	まさか、この状況下で口を開くなんて
○	B-39	そんな、計算より速すぎるわ!
◆	B-40	自爆する気!?
◆	B-41	ポジトロン・ライフル
◆	B-42	耐熱耐圧耐液防護服、局地戦用のD型装備よ
★	B-43	使徒の心理攻撃!? まさか人間の心を探るつもりなの
○	B-44	自滅促進プログラムを送り込むことができます
◆	B-45	足止めにすぎん。再度侵攻は時間の問題だ
◆	B-46	回路をダミープラグに切り替えろ
○	B-47	かまわん。おとりぐらいには役に立つ
◆	B-48	レイは初号機で出せ
◆	B-49	切断だ

補完カード

★	H-1	3rd Children 碇 シンジ
★	H-2	3rd Children 碇 シンジ
★	H-3	2rd Children 惣流・アスカ・ラングレー
★	H-4	2rd Children 惣流・アスカ・ラングレー
★	H-5	1rd Children 綾波 レイ
★	H-6	1rd Children 綾波 レイ
★	H-7	葛城 ミサト
★	H-8	葛城 ミサト
★	H-9	赤木 リツコ
★	H-10	碇 ゲンドウ

※H-4、H-6、H-8、はブースターのみに入っているレアカードです。

※E-1、2、3、C-1〜6はスターターのみに入っているコモンカードです。

全229種類

カードリスト第2弾

■■□■■■■ カラーバリエーション（7種類）

○：コモン　◆：アンコモン　★：レア

EVA　エヴァカード

○	E-4	エヴァンゲリオン 初号機
○	E-5	エヴァンゲリオン 弐号機
○	E-6	エヴァンゲリオン 零号機
○	E-7	エヴァンゲリオン 3号機
○	E-8	エヴァシリーズ

CHARACTER　キャラクターカード

○	C-17	3rd Children　碇 シンジ
○	C-18	2rd Children　惣流・アスカ・ラングレー
○	C-19	1rd Children　綾波 レイ
○	C-20	葛城 ミサト
○	C-21	赤木 リツコ
○	C-22	碇 ゲンドウ
○	C-23	鈴原 トウジ
○	C-24	相田 ケンスケ
★	C-25	渚 カヲル
○	C-26	洞木 ヒカリ
◆	C-27	惣流・リョウコ・ツェペリン
★	C-28	綾波 レイ（1人目）
◆	C-29	碇 ユイ
◆	C-30	加持 リョウジ
○	C-31	日向 マコト
★	C-32	ペン^2
○	C-33	伊吹マヤ
◆	C-34	赤木ナオコ
◆	C-35	冬月コウゾウ
○	C-36	青葉シゲル
★	C-37	キール・ローレンツ

ANGEL　使徒カード

★	A-16	第1の使徒 アダム
◆	A-17	第2の使徒 リリス
○	A-18	第3の使徒 サキエル
○	A-19	第4の使徒 シャムシエル
◆	A-20	第5の使徒 ラミエル
○	A-21	第6の使徒 ガギエル
○	A-22	第7の使徒 イスラフェル
○	A-23	第8の使徒 サンダルフォン
○	A-24	第9の使徒 マトリエル
○	A-25	第10の使徒 サハクィエル
◆	A-26	第11の使徒 イロウル
★	A-27	第12の使徒 レリエル
★	A-28	第13の使徒 バルディエル
◆	A-29	第14の使徒 ゼルエル
◆	A-30	第15の使徒 アラエル
○	A-31	第16の使徒 アラミサエル
★	A-32	第17の使徒 カヲル
◆	A-33	第18の使徒 ヒト

DRAMA　ドラマカード

★	D-74	でもぼくはもう一度会いたいと思った。その気持ちは本当だと思うから
○	D-75	他人のくせに、何も分かってないくせに！
◆	D-76	そんなことできるわけないじゃないですか
◆	D-77	まったく羨ましいよ。あんな綺麗なお姉さんと一緒に住んでて
○	D-78	強いんだな……綾波は
◆	D-79	覚えてないの？
★	D-80	全部捨てちゃったんだよね
○	D-81	でも、これは違う。違うと思う。
○	D-82	僕一人の夢を見ちゃいけないのか？
○	D-83	死ぬのは、いやああぁぁっ！
◆	D-84	だあ～もぉ～っあんた見てるとイライラすんのよっ！
◆	D-85	バッカみたい。ただ寂しい大人が慰め合ってるだけじゃないの
○	D-86	いつもみたくやってみなさいよ。ここで見ててあげるから
○	D-87	ウソね
★	D-88	気持ち悪い
○	D-89	バーカ、知ってんのよ、あんたが私をオカズにしてること
○	D-90	でも、あなたとだけは絶対に死んでもイヤ
★	D-91	違う。こんなの私じゃない
○	D-92	え～、つまんない。私はもう十分に大人よ
◆	D-93	ママ、私選ばれたの
◆	D-94	ミサトもイヤ、シンジもイヤ、ファーストはもっとイヤ
○	D-95	その場しのぎね
★	D-96	私はあなたの人形じゃない
○	D-97	ダメ、碇君が呼んでる
◆	D-98	全ては流れのままにですわ
★	D-99	世界が悲しみに満ち満ちて行く
○	D-100	泣いているのは私
◆	D-101	ばあさんは用済み、ばあさんは用済み……
○	D-102	おはよう
○	D-103	悪く思わないでね
◆	D-104	今ここで何もしなかったら、私、許さないからね
★	D-105	あんた、このままやめるつもり!?
○	D-106	子供のするもんじゃないわ
★	D-107	使徒?あの少年が?
◆	D-108	あと、どれくらい?
◆	D-109	最後通告ですよ
○	D-110	何甘ったれた事言ってんのよ！
○	D-111	無理もないわ。みんな人を殺すことに慣れてないものね
○	D-112	お父さん……?
◆	D-113	嫌ならここから出て行きなさい
○	D-114	必要となったら捨てた女でも利用する。エゴイストな人ね
◆	D-115	あなたに黙って先ほど、マギのプログラムをかえさせてもらいました
○	D-116	間に合いそうです。さすが赤木博士です
○	D-117	作動しない?何故?
○	D-118	お待ちしておりましたわ
★	D-119	ガフの部屋は空っぽになってたのよ
○	D-120	マギへのハッキングは停止しました
★	D-121	幸せの定義なんてもっと判らないわよ
★	D-122	困ったわね。この余裕のないときに……
◆	D-123	問題はもっと、深層意識にあるのよ
○	D-124	赤木リツコ君。本当に……
○	D-125	老人は予定を一つ繰り上げるつもりだ
★	D-126	未来は碇の息子に委ねられたな
◆	D-127	冬月先生。後は頼みます
◆	D-128	アブソーバーを最大にすれば耐えられる
◆	D-129	ハネを広げている!地上に出るぞ!
★	D-130	君の考えには賛同する
★	D-131	かまわん!そいつは使徒だ!

NERV
GOD'S IN HIS HEAVEN. ALL'S RIGHT WITH THE WORLD.

PUT プットカードリスト

★	P-64	幸せがどこにあるのか、判らないんだ
○	P-65	みんな僕をいらないんだ。だからみんな、死んじゃえ
○	P-66	ミサトさんも綾波も恐いんだ
◆	P-67	笑えばいいと思うよ
○	P-68	また、いつものように僕をバカにしてよ
○	P-69	……もう嫌だ。死にたい。……何もしたくない
★	P-70	僕は……たの……たの、頼まれて
★	P-71	目標をセンターに入れて……スイッチ
○	P-72	いいんです。独りの方があそこではイヤな事しかなかった気がする
○	P-73	あそこではイヤな事しかなかった気がする
○	P-74	プログレッシブ・ナイフ
○	P-75	こちとら1万2千枚の特殊装甲と、ATフィールドがあるんだからっ
○	P-76	ミサトやバカシンジの使ったお湯なんかに誰がはいるもんか
○	P-77	怖いのかい?人と触れ合うのが
◆	P-78	人に云われたまま動くくせに
★	P-79	自分しかここにいないのよっ!
○	P-80	プログレッシブ・ナイフ
★	P-81	ソニック・グレイブ
○	P-82	私はあなたじゃないもの
★	P-83	心を開かなければ、エヴァは動かないわ
◆	P-84	簡単なんですよ、人を滅ぼすのは
○	P-85	所長が云ってるのよ
★	P-86	どこまでが自分で、どこから他人なのか分からない。曖昧な世界
★	P-87	全ての生命には復元しようとする力がある
○	P-88	希望なのよ
◆	P-89	今のレイはあなた自身の心、あなたの願いそのままなのよ
★	P-90	新たなイメージがそのヒトの心も形も変えていくわ
○	P-91	リツコは今ごろいやらしい女だって軽蔑してるわね
○	P-92	そう、それがセカンドインパクトの真意だったのね
◆	P-93	だっめっよっ好きキライしちゃあ
◆	P-94	人の言うことにおとなしく従う。それがあの子の処世術じゃないの?
○	P-95	身体だけでも必要とされているものね
◆	P-96	Bダナン型防壁を展開
○	P-97	カスパーが裏切った?
○	P-98	本部施設の出入りが全面禁止?
○	P-99	俺が側によると、シンジを傷つけるだけだ
◆	P-100	自分が人から愛されるとは、信じられない
○	P-101	下にはマギのオリジナルがあるからな
◆	P-102	マギの占拠は本部のそれと同義だからな
○	P-103	遅かったじゃないか
○	P-104	A.T.フィールドを、心の壁を解き放て
★	P-105	A.T.フィールドは、誰もが持っている心の壁だと云うことを

BATTLE バトルカード

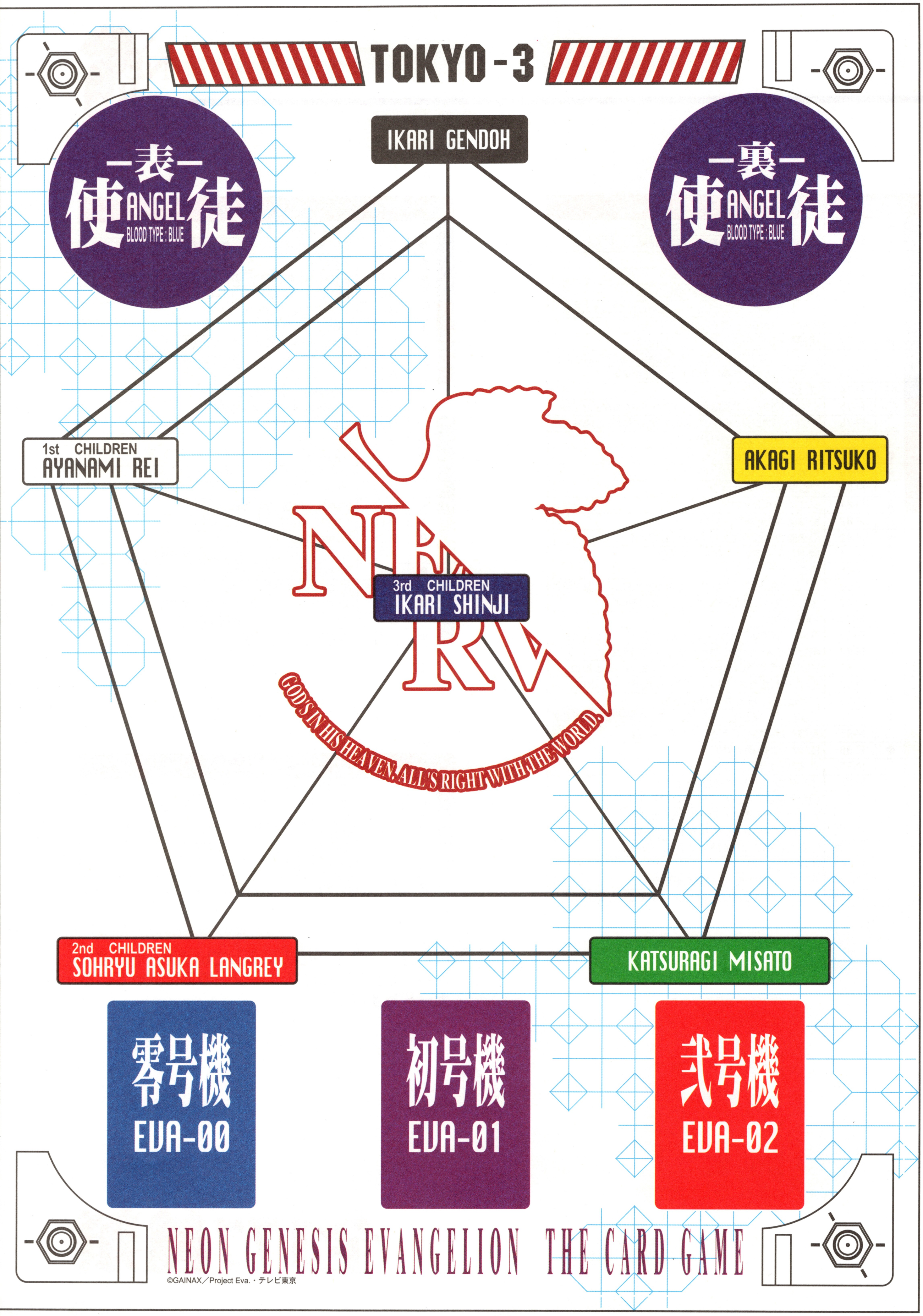
○	B-50	ライフルも持たずに!?
◆	B-51	さあ、僕を消してくれ。そうしなければ君らが消えることになる
★	B-52	遺言だよ
◆	B-53	君と同じ仕組まれた子供。フィフスチルドレンさ
○	B-54	おいで、アダムの分身、そしてリリンの下僕
○	B-55	ママ、ここにいたのね。ママッ!
★	B-56	ドおうりゃあああああ!!
○	B-57	負けてらんないのよ。あんたたちにィ!
◆	B-58	殺してやる殺してやる殺してやる殺してやる
○	B-59	ニードル・ガン
○	B-60	初号機には、私が乗るわ
◆	B-61	EVA専用耐熱光波防御兵器
○	B-62	ごめん、あとよろしく
★	B-63	これで、時間、稼げるわね
◆	B-64	レイ!応援して!
○	B-65	生き残る手段はそれしかないわ
○	B-66	パレット・ガン
★	B-67	EVA専用改造陽電子銃
★	B-68	シンクロ率が二桁をきってます
◆	B-69	もう見れません
★	B-70	もう私達にはエヴァを止めることはできないわ
◆	B-71	私、鉄砲なんて撃てません
★	B-72	彼我兵力差は1対5。分が悪いぞ
◆	B-73	エヴァシリーズのA.T.フィールドが共鳴
○	B-74	マギへのハッキングを目指しています。
★	B-75	量産型ロンギヌスの槍

補完カード

★	H-11	3rd Children 碇 シンジ
★	H-12	2rd Children 惣流・アスカ・ラングレー
★	H-13	1rd Children 綾波 レイ
★	H-14	葛城 ミサト
★	H-15	赤木 リツコ
★	H-16	碇 ゲンドウ
★	H-17	碇 ユイ

※H17はブースターのみに入っているカードです。
C17～22、E4～6はスターターのみに入っているカードです。

全177種類



A２サイズに拡大してお使いください。

スーパーロボット大戦
SUPER ROBOT WARS
SCRAMBLE GATHER
スクランブルギャザー

CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG

第1回『俺デッキ』発表!!

CONTENTS

※スーパーロボット大戦スクランブルギャザーの詳しいルールについては「スクランブルスターター」に入っているオフィシャルルールブックをごらんください。

THE SUPER ROBOT WARS SCRAMBLE GATHER

■デッキ構築実践編

自分だけの最強のデッキをつくろう！
『俺デッキ』大発表！！

勝つことを重視する強いデッキをつくるのはもちろんですが、思い入れある作品のロボット&パイロットで構成するファンデッキもスクランブルギャザーの楽しみ方の一つです。
お気に入りのロボット軍団を強化して「勝てる」デッキに仕立ててこそ真のスパロボフリークと言えるのです。この項ではパート1～4で組む参考例を、みなさんからご応募いただいた中からご紹介しましょう。

■必見！！第1回カードダスマスターズG スーパーロボット大戦スクランブルギャザー公式大会優勝デッキ

○優勝者　玉利浩章さん（千葉県・25歳）の「俺デッキ」

NO.	カード名	カード枚数
U-21	百式	3枚
U-73	ハンブラビ	3枚
U-183	リグ・シャッツコー	2枚
U-204	ブルグレン	2枚
U-236	ランドライガーH	2枚
U-252	シャイニングガンダム	2枚
U-253	シャイニングガンダムS	1枚
U-385	トーラス	3枚
P-8	神　勝平	1枚
P-12	葵　豹馬	1枚
P-28	マーベット=フィンガーハット	1枚
P-29	ジュンコ=ジェンコ	3枚
P-30	レイン=ミカムラ	1枚
P-52	綾波　レイ	1枚
P-68	ミーア	1枚
P-71	クリスチーナ=マッケンジー	1枚
P-90	レオナルド=メディチ=ブンドル	1枚
I-15	リペアキット	3枚
I-16	バズーカ	3枚
I-31	HP回復	1枚
S-20	かく乱	3枚
S-24	愛	3枚
S-25	復活	3枚
S-29	奇跡	2枚
S-30	自爆	3枚









＜ポイント＞

- リグ・シャッコー、百式、ハンブラビ等の長射程ユニットとリペアキット、HP回復、愛等の回復系のカードがバランスよく入っているのが特徴です。
- さらに、ハンブラビ、復活、綾波レイ等で、破壊されてしまったカードが手元に戻せる工夫が効いていますね！
- 他にも、相手の精神、ユニット、パイロット、アイテムカードに体する対応策（シャイニングガンダムS、バズーカ、ランドライガーH、葵豹馬等々）もしっかり練られていて、相手を封じ込め、自分のライブラリーは減らさないタイプの好例と言えるでしょう。さすがは優勝者！

■とにかく倒せ!!「超重火力デッキ」

○山口　翔さん(東京都・15歳)の「俺デッキ」

NO.	カード名	カード枚数
U-64	ピクドロン	1枚
U-98	オージ	2枚
U-163	SRX	2枚
U-228	バスターマシン1号	1枚
U-229	バスターマシン2号	2枚
U-233	ダンクーガ	3枚
U-241	ゴーショーグン	2枚
U-242	コンバトラーV	3枚
U-287	アッザム	3枚
U-293	サイコガンダムMk-(MS)	3枚
U-322	ウィル・ウィプス	3枚
U-344	ダイターン3	1枚
U-349	イデオン	1枚
U-384	デビルガンダム第2形態	3枚
I-2	メガブースター	3枚
I-14	対ビームコーティング	3枚
I-20	金塊(×4)	2枚
S-8	必中	3枚
S-12	熱血	3枚
S-17	気合	3枚
S-28	覚醒	3枚









＜ポイント＞

●とにかく、倒すためのデッキ。維持コストは、金塊(×4)で消します。

●気合で敵本体を攻撃して減らす!攻撃が必ず当たるように、アッザムや必中などを入れてあります。

●うまくいけば軽く相手を倒せ、早ければ2分くらいで決着がつくそうです。(本人談)

●オススメは、コンバトラーVに熱血、覚醒、必中、気合をかけた攻撃!それだけで40はダメージを与えられるそうです。

●速攻・秒殺デッキの好例と言えるでしょう。

■エヴァ・使徒連合発進!!A.T.フィールド全開デッキ

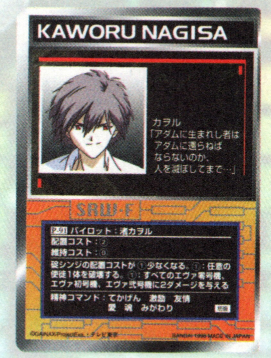
○佐藤　隆善さん（静岡県・？歳）の「俺デッキ」

NO.	カード名	カード枚数
U-238	エヴァ初号機	2枚
U-239	エヴァ零号機	2枚
U-249	エヴァ弐号機	3枚
U-308	第3使徒サキエル	1枚
U-309	第4使徒シャムシェル	1枚
U-310	第6使徒ガギエル	1枚
U-313	アーガマ	1枚
U-319	ゴラオン	1枚
U-322	ウィル・ウィプス	1枚
U-358	エヴァ初号機（暴走）	1枚
U-404	第5使徒ラミエル	1枚
U-405	エヴァ3号機	1枚
U-406	第14使徒ゼルエル	1枚
U-414	ネェル・アーガマ	1枚
U-418	ドロス	1枚
U-428	ガブロ・ザン	1枚
P-25	ブライト＝ノア	1枚
P-51	碇　シンジ	1枚
P-52	綾波　レイ	1枚
P-53	惣流＝アスカ＝ラングレー	1枚
P-68	ミーア	1枚
P-91	渚　カヲル	1枚
C-1	葛城　ミサト	1枚
I-10	ミノフスキークラフト	1枚
I-11	高性能レーダー	2枚
I-13	ハイブリッドアーマー	1枚
I-19	金塊（×3）	1枚
I-20	金塊（×4）	1枚
S-5	ひらめき	3枚
S-12	熱血	1枚
S-17	気合	3枚
S-18	魂	1枚
S-22	再動	2枚
S-25	復活	2枚
S-28	覚醒	2枚
S-33	挑発	2枚
S-35	夢	1枚









<ポイント>

●新世紀エヴァンゲリオンキャラで固めたファンデッキです。3人のチルドレンと渚カヲルが主に持つ精神コマンドに合わせた配分になっています。アスカの挑発、カヲルの愛等は原作の雰囲気をよく表していて、使ってみると気分が良いですね。

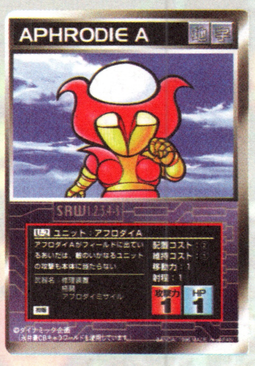
●うまくサポートをする戦艦タイプのユニットと、気合、高性能レーダーがキマると敵本体に必中で大ダメージを与えられます。

●コンボをキメるのはなかなか難しいかもしれませんが、キマった時の快感はファンデッキならではの味わいがあります。

■史上最強（本人談）!!特殊能力チームデッキ

○依田　和憲さん（愛知県・17歳）の「俺デッキ」

NO.	カード名	カード枚数
U-2	アフロダイA	1枚
U-3	ダイアナンA	2枚
U-5	グレートマジンガー	2枚
U-6	ビューナスA	2枚
U-7	グレンダイザー	1枚
U-77	ラフレシア	2枚
U-83	バンドック	2枚
U-88	ライネック	2枚
U-267	ビアレス	2枚
U-299	ガーベラテトラ	2枚
U-304	暗黒大将軍	2枚
U-319	ゴラオン	2枚
P-2	剣　鉄也	1枚
P-3	デューク=フリード	1枚
I-9	プロペラントタンクS	2枚
I-15	リペアキット	2枚
I-20	金塊（×4）	1枚
S-8	必中	3枚
S-15	幸運	3枚
S-17	気合	3枚
S-23	友情	3枚
S-25	復活	3枚
S-27	補給	3枚
S-35	夢	3枚





＜ポイント＞

●とにかく味方本体を守ることに専念したデッキ。マジンガー系の3体の女性型ユニット、バンドック等で本体に攻撃が通らないようにします。グレートマジンガー、グレンダイザーと剣鉄也、デューク=フリードが攻撃の軸です。

●枚数の配分をもう少し調整して、パイロットを充実させたり、かく乱等、相手の特殊効果対策を充実させると第1回公式大会優勝の玉利さんのデッキに似た堅い守りのデッキに仕上がるでしょう。

「俺デッキ」を大募集!

●たくさんのご応募ありがとう!君が考える「無敵の俺デッキ」や「俺のこだわりファンデッキ」をこのページの表のようにして郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を書いて送って下さい。また、ハマルと強い（面白い）コンボ技だけでもOKです。応募してくれた人の中で特に良いものについては引き続きルールブックなどで紹介させていただきます。紹介させていただいた場合、粗品を進呈いたします。

（応募先）〒111-8081
（株）バンダイ　ベンダー事業部「SG4 俺デッキ」係

※カードダスマスターズGシリーズのルールについての質問は次のe-mailアドレスでも受け付けております。
・カードダスマスターズ質問専用アドレス・
masters@bandai.co・jp

■デッキの組み方のヒント

このゲームは50枚で1つのデッキを組んで対戦するものです。スターターだけでもゲームはできますが、別売の追加・拡張パック（ブースター）と組み合わせるとデッキはさらに強化されるでしょう。ここでは、強いデッキを作るためのポイントを上げてみましょう。

●まず、攻撃力を充分に持つことが必要です。これには大型のユニットが適していますが配置コストも維持コストも高くなります。従ってこのようなデッキは自身のライブラリーも削ることになりますし、相手の攻撃にも耐えなくてはなりませんのでライブラリー回復力を持っておくことが重要なポイントです。

●次に各種のカードになかなかやっかいなカードがありますのでこれを除去できる能力をそなえておくことも大切です。

スクランブルギャザー4の例：

ユニットカード対策用―― マジンカイザー、ジ・O、核バズーカ等

アイテムカード対策用―― シャア専用ザクⅡ等

精神コマンドカード対策用―― メッサーラ、ノーベルガンダム（バーサーカーモード）

パイロットカード対策用―― ハイパーライネック、トライスリー等

●なおルール上同じパイロットカードは場に1枚しか存在できませんが新たに同じパイロットカードが出された場合は先に出されていたカードが破壊されます。つまり強いパイロットカード対策として同じパイロットカードをこちらも入れておくことが非常に有効な手段となります。

●このゲームでは、攻撃が相手に当たるかどうかが、1つのポイントです。その為には…

★「必中」を持つパイロットカードを入れる。（ヘクトール＝マディソン、ガルーダ、タカヤノリコ等）

★判定の確率をよくする「精神コマンドカード」の割合を多くする。

…という方法が考えられます。当然入れる精神コマンドカードにも「必中」や「集中」も多く入っているはずです。この戦法はこのゲームの基本的なものでしょう。但し、欠点もあります。それは、「精神コマンド」を多用するために時として…

★「精神コマンドカード」の比率を上げすぎるとユニットカード不足におちいる時がある。

★「精神コマンドカード」を破壊する作戦に弱い。

★配置コストや維持コストがかかることが多いので長期戦になると不利になる。

このような点に気を付けながらデッキを構成するカードを考えてみましょう。

●また、上記のコンセプトとは逆のデッキも考えられます。まず、「必ず攻撃が成功する」ユニットや「維持費が0のユニット」を集めます。これに射程が相手本体まで伸びるような効果を持ったものを入れ（例：ミノフスキークラフト）ブラックウイングH（すべての獣戦機隊の攻撃が必中になる）などでサポートしましょう。このデッキの長所は精神コマンドカードを大量に入れる必要がありませんからそれだけユニットや攻撃系のアイテムカードを使用できます。

●この他にも特定のパイロットカードと相性のいいユニット群がありますから組み合わせて使用しましょう。いずれにせよコンセプトの一致したデッキが強いデッキになることは間違いありません。

LIBRARY

LOST CARD

SPIRIT

ITEM PILOT

DEAD CARD

OUT

IN

《配置シート》※A4からA3に拡大コピー(2枚)してご使用下さい。

SUPER ROBOT WARS

CARD LIST スクランブルギャザー1 全180種

U-1	マジンガーZ	U	U-46	ゴーショーグン	U	U-91	アローン		I-6	マグネットコーティング	
U-2	アフロダイA		U-47	ダンクーガ	U	U-92	グライア		I-7	Iフィールド発生機	
U-3	ダイアナンA		U-48	サイバスター	U	U-93	アトール		I-8	プロペラントタンク	
U-4	ボスボロット		U-49	ヴァルシオーネR		U-94	グルーン		I-9	プロペラントタンクS	
U-5	グレートマジンガー	U	U-50	グランゾン	U	U-95	バッシュ		I-10	ミノフスキークラフト	
U-6	ビューナスA		U-51	ウィーゾル改		U-96	カルバリーテンプル		I-11	高性能レーダー	
U-7	グレンダイザー		U-52	ノルス・レイ		U-97	アシュラテンプル		I-12	チョバムアーマー	
U-8	テキサスマック		U-53	ゲシュペンスト		U-98	オージ		I-13	ハイブリッドアーマー	
U-9	ゲッター1		U-54	ヒュッケバイン		U-99	ブラッドテンプル		I-14	対ビームコーティング	
U-10	ゲッター2		U-55	グルンガスト		U-100	マグマ獣ガルムス		I-15	リペアキット	
U-11	ゲッター3		U-56	ギルギルガン		U-101	マグマ獣デモン		I-16	バズーカ	
U-12	ゲッタードラゴン		U-57	機械獣ガラダK7		U-102	メカ戦士ギメリア		I-17	核バズーカ	
U-13	ゲッターライガー		U-58	機械獣トロスD7		U-103	メカ戦士ゾンネカイザー		I-18	金塊（×2）	
U-14	ゲッターポセイドン		U-59	機械獣ダブラスM2		U-104	ガンテ		I-19	金塊（×3）	
U-15	真・ゲッター1	U	U-60	獣魔将軍		U-105	化石獣ギルディーン		I-20	金塊（×4）	
U-16	真・ゲッター2		U-61	戦闘獣グラトニオス		U-106	ゴーナグール		S-1	偵 察	
U-17	真・ゲッター3		U-62	戦闘獣オベリウス		U-107	ヴァルシオン		S-2	加 速	
U-18	ガンダム		U-63	戦闘獣ダンテ		U-108	レストレイル		S-3	探 索	
U-19	スーパーガンダム		U-64	ピクドロン		U-109	レストグランシュ		S-4	集 中	
U-20	Zガンダム	U	U-65	円盤獣ギルギル		U-110	ゲイオス=グルード		S-5	ひらめき	
U-21	百式		U-66	円盤獣ジンジン		U-111	ライグ=ゲイオス		S-6	てかげん	
U-22	ΖΖガンダム		U-67	メカザウルス サキ		U-112	バラン=シュナイル		S-7	足かせ	
U-23	νガンダム	U	U-68	メカザウルス ズー		P-1	兜 甲児	U	S-8	必 中	
U-24	F91		U-69	メカザウルス バド		P-2	剣 鉄也	U	S-9	根 性	
U-25	NT-1		U-70	メカザウルス ダイ		P-3	デューク=フリード	U	S-10	脱 力	
U-26	GP01-Fb		U-71	キュベレイ		P-4	流 竜馬	U	S-11	信 頼	
U-27	GP02A		U-72	サイコガンダム		P-5	アムロ=レイ	U	S-12	熱 血	
U-28	GP03 デンドロビウム		U-73	ハンブラビ		P-6	シャア=アズナブル	U	S-13	隠れ身	
U-29	Vガンダム		U-74	クィン・マンサ		P-7	カミーユ=ビダン	U	S-14	鉄 壁	
U-30	V2ガンダム		U-75	ヤクト・ドーガ		P-8	神 勝平	U	S-15	幸 運	U
U-31	V2アサルトバスターガンダム	U	U-76	サザビー		P-9	破嵐 万丈	U	S-16	ド根性	
U-32	シャイニングガンダム		U-77	ラフレシア		P-10	ショウ=ザマ	U	S-17	気 合	
U-33	ゴッドガンダム	U	U-78	ビギナ・ギナ		P-11	ダバ=マイロード	U	S-18	魂	U
U-34	ザンボット3	U	U-79	ケンプファー		P-12	葵 豹馬	U	S-19	激 励	U
U-35	ダイターン3	U	U-80	ゾロアット		P-13	竜崎 一矢	U	S-20	かく乱	
U-36	ダンバイン		U-81	マスターガンダム		P-14	ひびき 洸	U	S-21	激 怒	
U-37	ビルバイン	U	U-82	デビルガンダム		P-15	北条 真吾	U	S-22	再 動	U
U-38	サーバイン		U-83	バンドック		P-16	藤原 忍	U	S-23	友 情	
U-39	ズワウス		U-84	赤騎士デスカイン		P-17	マサキ=アンドー	U	S-24	愛	U
U-40	ボチューン		U-85	青騎士ヘルダイン		P-18	リューネ=ゾルダーク	U	S-25	復 活	U
U-41	エルガイム		U-86	ガラバ		I-1	ブースター		S-26	威 圧	
U-42	エルガイムMk-II	U	U-87	バストール		I-2	メガブースター		S-27	補 給	U
U-43	コンバトラーV	U	U-88	ライネック		I-3	サイコフレーム		S-28	覚 醒	U
U-44	ダイモス	U	U-89	レプラカーン		I-4	バイオセンサー		S-29	奇 跡	U
U-45	ライディーン	U	U-90	ドラムロ		I-5	アポジモーター		S-30	自 爆	

※レアリティ：無印＝コモン、U＝アンコモン

CARD LIST

スクランブルギャザー2 全186種

U-113	マジンガーZ	U	U-160	強化型レイズナー	U	U-207	エルダール		I-14	対ビームコーティング	
U-114	スーパーボスボロット		U-161	レイズナーMk-Ⅱ	R	U-208	ガッシュラン		I-21	ガンダリウム合金	
U-115	真・ゲッター1	U	U-162	レイズナーMk-Ⅱ(飛行形態〈ひこうけいたい〉)		U-209	ダルジャン		I-22	ゾルマニウム合金	
U-116	真・ゲッター2		U-163	SRX	U	U-210	ダンコフ		I-23	超合金Z	
U-117	真・ゲッター3		U-164	R－1		U-211	ザカール		I-24	マキシンガル合金	
U-118	νガンダム	U	U-165	R－ウイング		U-212	スカールーク		I-25	超合金ニューZ	
U-119	ラー・カイラム		U-166	R－2		U-213	グロテクター		I-26	チップ	
U-120	リ・ガズィ(BWS)		U-167	R－2パワード		U-214	ズフィルード	U	I-27	Mチップ	
U-121	Vガンダム	U	U-168	R－3		U-215	ヘルモーズ	U	I-28	Hチップ	
U-122	Vダッシュガンダム		U-169	R－3パワード		P-19	弓 さやか		I-29	Sチップ	
U-123	Vガンダムヘキサ		U-170	ジェノバM9		P-20	ボス		I-30	HM強化チップ	
U-124	V2ガンダム		U-171	ラインX1		P-21	流 竜馬	U	I-31	HP回復	
U-125	V2アサルトガンダム		U-172	クェス用ヤクト・ドーガ		P-22	神 隼人	U	I-32	EN回復	
U-126	V2バスターガンダム	U	U-173	ギラ・ドーガ	U	P-23	車 弁慶	U	I-33	カートリッジ	
U-127	V2アサルトバスターガンダム		U-174	ギラ・ドーガ(レズン専用)		P-24	アムロ=レイ	U	S-1	偵 察	
U-128	ガンイージ		U-175	α・アジール		P-25	ブライト=ノア		S-2	加 速	
U-129	ガンブラスター		U-176	シャッコー		P-26	シャア=アズナブル	U	S-3	探 索	
U-130	ゾロアット(白)		U-177	ゾロ		P-27	ウッソ=エヴィン	U	S-4	集 中	
U-131	リーンホースJr.		U-178	トムリアット		P-28	マーベット=フィンガーハット		S-5	ひらめき	
U-132	シャイニングガンダム(BM)		U-179	ガルグイユ		P-29	ジュンコ=ジェンコ		S-6	てかげん	
U-133	ガンダムシュピーゲル	U	U-180	コンティオ		P-30	レイン=ミカムラ	R	S-7	足かせ	
U-134	ゴッドガンダム	U	U-181	ゲドラフ		P-31	ヒイロ=ユイ	R	S-8	必 中	
U-135	ノーベルガンダム	R	U-182	ブルッケング		P-32	ゼクス=マーキス	U	S-9	根 性	
U-136	ライジングガンダム	R	U-183	リグ・シャッコー		P-33	竹尾 ワッ太	U	S-10	脱 力	
U-137	ドモン=カッシュ	R	U-184	ゲンガオゾ		P-34	剛 健一	U	S-11	信 頼	
U-138	東方不敗	U	U-185	ゴトラタン		P-35	岡 めぐみ		S-12	熱 血	
U-139	シュバルツ=ブルーダー	U	U-186	ザンネック		P-36	プリンス=ハイネル	U	S-13	隠れ身	
U-140	アレンビー=ビアズリー	R	U-187	ドッゴーラ		P-37	ツワブキ=サンシロー	U	S-14	鉄 壁	
U-141	ウイングガンダム	U	U-188	リグ・コンティオ		P-38	結城 沙羅		S-15	幸 運	
U-142	トライダーG7		U-189	ネロスガンダム		P-39	A=N=エイジ=アスカ	U	S-16	ド根性	
U-143	トライダーコスミック		U-190	ジョンブルガンダム		P-40	デビッド=ラザフォード		S-17	気 合	
U-144	トライダービーグル	U	U-191	デスアーミー		P-41	ロアン=デミトリッヒ		S-18	魂	U
U-145	ボルテスV		U-192	デスビースト		P-42	A=M=ジュリア=アスカ	U	S-19	激 励	
U-146	ボルト・クルーザー	U	U-193	マスターガンダム		P-43	リュウセイ=ダテ	U	S-20	かく乱	
U-147	守護神ゴードル	U	U-194	クーロンガンダム		P-44	ライディース=F=ブランシュタイン	U	S-21	激 怒	
U-148	大空魔竜	U	U-195	ガンダムヘブンズソード		P-45	アヤ=コバヤシ	U	S-22	再 動	U
U-149	ガイキング	R	U-196	グランドガンダム		I-1	ブースター		S-23	友 情	
U-150	ガイキング(フェイスオープン)		U-197	ウォルターガンダム		I-2	メガブースター		S-24	愛	U
U-151	翼竜スカイラー		U-198	デビルガンダム	U	I-3	サイコフレーム		S-25	復 活	U
U-152	剣竜バゾラー		U-199	トールギス		I-4	バイオセンサー		S-26	威 圧	
U-153	魚竜ネッサー	U	U-200	巨大シャーキン		I-5	アポジモーター		S-27	補 給	U
U-154	ライディーン	U	U-201	ドローメ		I-6	マグネットコーティング		S-28	覚 醒	U
U-155	ダンクーガ	U	U-202	ブレイバー		I-7	Iフィールド発生機		S-29	奇 跡	U
U-156	レイズナー		U-203	グライムカイザル		I-10	ミノフスキークラフト		S-30	自 爆	
U-157	バルディ		U-204	ブルグレン		I-11	高性能レーダー		S-31	見極め	
U-158	ベイブル	R	U-205	スカルガンナー		I-12	チョバムアーマー		I-8、I-9、I-15～20は欠番です。		
U-159	ブラッディカイザル		U-206	ディマージュ		I-13	ハイブリッドアーマー				

※カードNo.I-8,I-9,I-15～20は欠番です。※レアリティ：無印＝コモン、U＝アンコモン、R＝レア

スクランブルギャザー3 全183種 CARD LIST

U-216	マジンガーZ	U	U-262	ダンバイン		U-308	第3使徒サキエル	U	S-5	ひらめき	
U-217	マジンガーZ(JS)	R	U-263	ビルバイン	R	U-309	第4使徒シャムシェル	U	S-6	てかげん	
U-218	アフロダイA		U-264	ウイングキャリバー	U	U-310	第6使徒ガギエル	U	S-8	必 中	
U-219	ダイアナンA	U	U-265	ボチューン		U-311	トロイホース		S-9	根 性	
U-220	ビューナスA		U-266	バストール		U-312	ミディア		S-10	脱 力	
U-221	ゲッター1	U	U-267	ビアレス		U-313	アーガマ	R	S-11	信 頼	
U-222	ゲッター2		U-268	エルガイム	R	U-314	ムサイ改		S-12	熱 血	
U-223	ゲッター3		U-269	ディザード		U-315	ザンジバル		S-13	隠れ身	
U-224	ゲッタードラゴン	R	U-270	オージェ		U-316	グール	U	S-14	鉄 壁	
U-225	ゲッターライガー	U	U-271	ガンダム	U	U-317	ブード		S-15	幸 運	U
U-256	ゲッターポセイドン	U	U-272	ガンキャノン		U-318	グラン・ガラン	U	S-16	ド根性	
U-227	ゲッターQ	R	U-273	ガンタンク		U-319	ゴラオン	U	S-17	気 合	
U-228	バスターマシン1号	U	U-274	NT-1アレックス	U	U-320	ゲア・ガリング		S-18	魂	U
U-229	バスターマシン2号	U	U-275	ザク改		U-321	ブブリィ	U	S-19	激 励	
U-230	ソルアンバー	U	U-276	GP01-Fb	U	U-322	ウィル・ウィプス	R	S-20	かく乱	
U-231	ソルバニアー	U	U-277	ガンダムMk-II	U	P-46	ヒイロ=ユイ	R	S-22	再 動	U
U-232	ソルコンバー	U	U-278	Zガンダム	R	P-47	デュオ=マックスウェル	R	S-23	友 情	
U-233	ダンクーガ	R	U-279	百式	R	P-48	カトル=ラバーバ=ウィナー	R	S-24	愛	U
U-234	イーグルファイターH		U-280	メタス(MS)		P-49	トロワ=バートン	R	S-25	復 活	U
U-235	ランドクーガーH		U-281	キュベレイMk-II	U	P-50	張 五飛	R	S-27	補 給	U
U-236	ランドライガーH	U	U-282	ネモ		P-51	碇 シンジ	R	S-28	覚 醒	U
U-237	ビッグモスH	U	U-283	リ・ガズィ		P-52	綾波 レイ	R	S-30	自 爆	
U-238	エヴァ初号機	R	U-284	Gディフェンサー		P-53	惣流=アスカ=ラングレー	R	S-32	みがわり	U
U-239	エヴァ零号機		U-285	エアリーズ		P-54	ジャック=キング	R	S-33	挑 発	
U-240	エヴァ弐号機	U	U-286	ドムII		P-55	ガウ=ハ=レッシィ	R	S-34	努 力	
U-241	ゴーショーグン	R	U-287	アッザム	U	P-56	司馬 亮	R	I-1	ブースター	
U-242	コン・バトラーV	R	U-288	ハンブラビ(MS)	U	P-57	レミー 島田	R	I-2	メガブースター	
U-243	バトルジェット		U-289	アッシマー(MS)		P-58	南原 ちずる	R	I-3	サイコフレーム	
U-244	バトルクラッシャー		U-290	バイアラン		P-59	クワトロ=バジーナ	R	I-4	バイオセンサー	
U-245	バトルタンク		U-291	ガブスレイ(MS)		P60	シーラ=ラパーナ	R	I-5	アポジモーター	
U-246	バトルマリン		U-292	バウンド・ドッグ(MS)		P-61	レナンジェス=スターロード	R	I-6	マグネットコーティング	
U-247	バトルクラフト		U-293	サイコガンダムMk-II(MS)	R	P-62	パトリシア=ハックマン	R	I-7	Iフィールド発生機	
U-248	サイバスター	R	U-294	ガルスJ		P-63	イルムガルト=カザハラ	R	I-8	プロペラントタンク	
U-249	サイバード		U-295	ズサ		P-64	グレース=ウリジン	R	I-9	プロペラントタンクS	
U-250	ゲシュペンスト		U-296	バウ(MS)		P-65	ミーナ=ライクリング	R	I-10	ミノフスキークラフト	
U-251	ゲシュペンストMk-II	R	U-297	R・ジャジャ		P-66	ハマーン=カーン	R	I-11	高性能レーダー	
U-252	シャイニングガンダム	U	U-298	ドライセン		P-67	あしゅら男爵	R	I-12	チョバムアーマー	
U-253	シャイニングガンダムS	R	U-299	ガーベラ・テトラ		P-68	ミーア	R	I-13	ハイブリッドアーマー	
U-254	クーロンガンダム		U-300	バーザム		C-1	葛城 ミサト	R	I-14	対ビームコーティング	
U-255	マスターガンダム	U	U-301	スパルタンK5		C-2	早乙女博士	R	I-15	リペアキット	
U-256	ウイングガンダム	R	U-302	アブドラU6	U	C-3	リリーナ=ピースクラフト	R	I-16	バズーカ	
U-257	ウイングガンダムバード形態		U-303	オレアナ	R	C-4	チャム=ファウ	R	I-17	核バズーカ	
U-258	ガンダムデスサイズ	U	U-304	暗黒大将軍	R	C-5	Drヘル	R	I-18	金塊×2	
U-259	ガンダムサンドロック	U	U-305	ゼンII		S-1	偵 察		I-19	金塊×3	
U-260	ガンダムヘビーアームズ	U	U-306	ザイ	U	S-2	加 速		I-20	金塊×4	
U-261	シェンロンガンダム	U	U-307	ビッグガルーダ	U	S-4	集 中		※カードNo.S-3、S-7、S-21、S-26、S-29、S-31は欠番です。		

※レアリティ:無印=コモン、U=アンコモン、R=レア

※ [黄色] はブースターのみに入っているカードです。

CARD LIST スクランブルギャザー4 全186種

U-323	マジンガーZ(強化型)	U	U-370	ドラゴノザウルス		U-417	ヱクセリヲン	R	S-8	必中	
U-324	グレートマジンガー	R	U-371	メカギルギルガン	U	U-418	ドロス		S-9	根性	
U-325	マジンカイザー	R	U-372	シャア専用ザクII	R	U-419	ドゴス・ギア		S-10	脱力	
U-326	真・ゲッター1	R	U-373	ジオング	U	U-420	ザムス・ガル		S-11	信頼	
U-327	真・ゲッター2	U	U-374	メッサーラ	U	U-421	サージェ・オーパス		S-12	熱血	
U-328	真・ゲッター3	U	U-375	ギャプラン		U-422	ガタマン・ザン		S-13	隠れ身	
U-329	イーグル号		U-376	ジ・O	U	U-423	ガブロ・ザン		S-14	鉄壁	
U-330	ジャガー号		U-377	GP02Aサイサリス	U	U-424	カットナル艦	U	S-15	幸運	U
U-331	ベアー号		U-378	ノイエジール		U-425	ケルナグール艦	U	S-16	ド根性	
U-332	コア・ブースター		U-379	ガンダムヘブンズソード		U-426	ブンドル艦		S-17	気合	
U-333	フルアーマー百式改	U	U-380	グランドガンダム	U	U-427	グレイドン	U	S-18	魂	U
U-334	ZZガンダム	R	U-381	ウォルターガンダム	U	U-428	ゼラニオ	U	S-19	激励	
U-335	量産型νガンダム	U	U-382	風雲再起	U	P-69	ジュドー=アーシタ	R	S-20	かく乱	
U-336	F91		U-383	ノーベルガンダム(バーサーカーモード)	U	P-70	シーブック=アノー	R	S-22	再動	U
U-337	Gキャノン		U-384	デビルガンダム第2形態	U	P-71	クリスチーナ=マッケンジー	R	S-23	友情	
U-338	GP03Sステイメン	U	U-385	トーラス	U	P-72	コウ=ウラキ	R	S-24	愛	U
U-339	ゴッドガンダムH	R	U-386	ヴァイエイト	U	P-73	ファンネリア=アム	R	S-25	復活	U
U-340	ライジングガンダム	U	U-387	メリクリウス	U	P-74	ギャリソン時田	R	S-27	補給	U
U-341	ノーベルガンダム		U-388	ガンダムエピオン	U	P-75	ユウキ=コスモ	R	S-28	覚醒	U
U-342	ウイングガンダムゼロ	R	U-389	ガンダムエピオン(MA形態)	U	P-76	ギジェ=ザラル	R	S-29	奇跡	U
U-343	ウイングガンダムゼロ(バード形態)	U	U-390	トールギスII	U	P-77	イムホフ=カーシャ	R	S-30	自爆	
U-344	ダイターン3	R	U-391	ハイパーレプラカーン	U	P-78	ジョーダン=ベス	R	S-32	みがわり	U
U-345	ダイファイター		U-392	ハイパーライネック	U	P-79	式部雅人	R	S-33	挑発	
U-346	ダイタンク		U-393	ハイパーガラバ		P-80	キリー=ギャグレイ	R	S-34	努力	
U-347	エルガイムMk-II	R	U-394	ガイラム	R	P-81	タカヤノリコ	R	S-35	夢	U
U-348	プローラー		U-395	アトールV		P-82	アマノカズミ	R	I-1	ブースター	
U-349	イデオン	R	U-396	ジグ・マック		P-83	浪花十三	R	I-2	メガブースター	
U-350	イーグルファイターA		U-397	ギド・マック		P-84	ヘクトール=マディソン	R	I-3	サイコフレーム	
U-351	ビッグモスA		U-398	ロッグ・マック		P-85	リン=マオ	R	I-4	バイオセンサー	
U-352	ランドクーガーA		U-399	ドグ・マック		P-86	アーウィン=ドースティン	R	I-5	アポジモーター	
U-353	ランドライガーA		U-400	アディゴ		P-87	ブロッケン伯爵	R	I-6	マグネットコーティング	
U-354	ブラックウイングH	U	U-401	ガンガ・ルブ	U	P-88	ジェリル=クチビ	R	I-7	Iフィールド発生機	
U-355	ゴーショーグン	R	U-402	ガルボ・ジック	R	P-89	黒騎士	R	I-8	プロペラントタンク	
U-356	トライスリー	R	U-403	ゴッド・ネロス	U	P-90	レオナルド=メディチ=ブンドル	R	I-9	プロペラントタンクS	
U-357	コン・バトラーV	R	U-404	第5使徒ラミエル	U	P-91	渚カヲル	R	I-10	ミノフスキークラフト	
U-358	エヴァ初号機(暴走)	R	U-405	エヴァ3号機	R	P-92	ガルーダ	R	I-11	高性能レーダー	
U-359	ガンバスター	R	U-406	第14使徒ゼルエル	U	P-93	シュウ=シラカワ	R	I-12	チョバムアーマー	
U-360	シズラー・黒	R	U-407	カレイツェド		C-6	弓教授	R	I-13	ハイブリッドアーマー	
U-361	ヒュッケバイン	U	U-408	ガロイカ		C-7	リリス=ファウ	R	I-14	対ビームコーティング	
U-362	グルンガスト	U	U-409	グラシドゥ=リュ		C-8	カララ=アジバ	R	I-15	リペアキット	
U-363	ウイングスト		U-410	オーグバリュー		C-9	オオタコウイチロウ	R	I-16	バズーカ	
U-364	ガストランダー		U-411	ビュードリファー		C-10	ロペット	R	I-17	核バズーカ	
U-365	グランヴェール	U	U-412	ゼイドラム		S-1	偵察		I-18	金塊×2	
U-366	ガッデス	U	U-413	ネオ・グランゾン	R	S-2	加速		I-19	金塊×3	
U-367	ザムジード	U	U-414	ネェル・アーガマ	U	S-4	集中		I-20	金塊×4	
U-368	ミネルバX	R	U-415	ホエール		S-5	ひらめき		※S-3、7、21、26、31、は欠番です。		
U-369	戦闘獣ズガール		U-416	ソロシップ	R	S-6	てかげん				

※レアリティ:無印=コモン、U=アンコモン、R=レア ※ はブースターのみに入っているカードです。

SUPER ERATTA スーパーエラッタ

	No.	カード名	指示	注意
1	U-1	マジンガーZ	フィールドに出ている「維持費0」のユニットはすべて「維持費1」となる	「維持費0」というのはユニットカードに書かれている基本の維持コストが0という意味に解釈する
2	U-3 U-65	ダイアナンA 円盤獣ギルギル	配置したフェイズには攻撃をしかけられない	「配置されたターンには攻撃をしかけられない」とする
3	U-12	ゲッタードラゴン	ゲッターライガー、ゲッターポセイドンの射程が1のびる	敵味方すべてのゲッターライガー、ゲッターポセイドンに適用
4	U-13	ゲッターライガー	ゲッタードラゴン、ゲッターポセイドンの射程が1のびる	敵味方すべてのゲッタードラゴン、ゲッターポセイドンに適用
5	U-14	ゲッターポセイドン	ゲッタードラゴン、ゲッターライガーの射程が1のびる	敵味方すべてのゲッタードラゴン、ゲッターライガーに適用
6	U-28	GP03 デンドロビウム	「宇」をもたないユニットは即座に破壊される	これが配置された瞬間、敵味方ともに適用
7	U-30	V2ガンダム	味方の維持コスト0のユニットの攻撃は必ず成功する	カードに書かれている維持コストではなく、実際に維持費が0のものに適用
8	U-37	ビルバイン	攻撃宣言時に精神コマンドカードを3枚タップすることで2回攻撃できる	同じ標的を選択する。反撃前に2回目の攻撃ができる
9	U-49	ヴァルシオーネR	アウトフィールドにいるあいだは「維持費0」となる	ヴァルシオーネRだけに適用
10	U-57	機械獣ガラダK7	②:任意の精神コマンドカード1枚の種類を変更できる	すでに配置されている精神コマンドカードを、別の精神コマンドカードに指定して変えてしまうことが出来る。(例:自分の『足かせ』を、「これを『必中』に変更して『必中』の効果を使います」と宣言すれば、以降そのカードは『必中』カードとなります。相手のカードに使用することもできます)
11	U-60	獣魔将軍	維持フェイズの最初に使用する	敵の維持フェイズの最初に使用してもよい
12	U-75	ヤクト・ドーガ	双方ともに維持フェイズの終わりに5枚より多くの手札を持っている場合は任意のカードを捨てて5枚以下にする	敵味方の各維持フェイズの終わりにチェックする。6枚以上あれば何枚捨ててもよい。カードは取り除かれる
13	U-80	ゾロアット	①:味方のゾロアットの射程が1のびる	味方のすべてのゾロアットに適用
14	U-93	アトール	インフィールドにいるあいだは「維持費」が+1となる	アトールだけに適用
15	U-97	アシュラテンプル	「空」の属性を持つユニットが敵のフィールドにいるときは攻撃をしかけられない	反撃は可能です
16	U-100	ガルムス	①:味方のガルムスの射程が1のびる	味方のすべてのガルムスに適用
17	U-107	ヴァルシオン	①:味方のヴァルシオンの射程が1のびる	味方のすべてのヴァルシオンに適用
18	U-111	ライグ=ゲイオス	フィールドに出ている「維持費0」のユニットはすべて「維持費1」となる	「維持費0」というのはユニットカードに書かれている基本の維持コストが0という意味に解釈する
19	U-138	マスターアジア 東方不敗	精神コマンド閃き、手加減(初版)	「ひらめき」、「てかげん」と同義とする
20	U-139	シュバルツ=ブルーダー	精神コマンド 撹乱(初版)	「かく乱」と同義とする
21	U-246/286	バトルマリン/ドムII	「海」をもたない敵	「海」をもたない「ユニット」と解釈する
22	U-274	ガンタンク	「空」をもたない敵	「空」をもたない「ユニット」と解釈する
23	U-303	オレアナ	①:手札を1枚捨てる:	「①、手札を1枚捨てる:」とする
24	U-382	風雲再起	①:ターンの終わりまでマスターガンダム、ゴッドガンダムのの移動力が1増える	移動フェイズか配置フェイズで使用するものとする。
25	P-1	兜 甲児	マジンガーZの攻撃力/HPが+2/+2になる	敵味方すべてのマジンガーZに影響を与える。他のパイロットも同様

SUPER ERATTA スーパーエラッタ

	No.	カード名	指示	注意
26	P-3	デューク=フリード	①:いずれか1体の味方ユニットは敵本体を攻撃可能にする	他の効果が本体攻撃を阻止している場合は不可。(ラフレシア、バンドックなど)
27	P-4	流　竜馬	ゲッター系ユニットに+X／+X(Xは場に出ているゲッター系ユニットの総数)	ユニット名に「ゲッター」の文字が含まれるものをゲッター系とする(例:真ゲッター1)
28	P-28	マーベット=フィンガーハット	特殊能力使用コストが1少なくなる	ゾロアット白の特殊能力使用コストに対して有効。0より少なくなることはない
29	P-56	司馬　亮	精神コマンド手加減(初版)	『てかげん』と同義とする
30	S-6	てかげん	ユニット	『任意のユニットとする』
31	S-9	根　性	⓪:いずれか1体の味方ユニットへの1ダメージを防ぐ	戦闘フェイズにおいて、敵から攻撃を受けた直後にも使用が可能
32	S-15	幸　運	⓪:敵ユニットに与えたすべてのダメージと等しいダメージが敵本体にも与えられる	敵ユニットの致死量を超えるダメージは敵本体には及ばない
33	S-31	見極め	⓪:ダメージを受けたいずれか1体の味方ユニットを手札に戻す(ダメージを受けた時に使用)	致命的なダメージを受けたユニットであっても戻すことができる
34	I-5	アポジモーター	⓪:ドローフェイズに1枚余分にカードを引く	敵・味方双方ともドローフェイズに1枚余分にカードを引く(⓪:は除いてください)
35	S-34	努　力	特殊効果『任意の1体のユニット…』	敵味方どちらが攻撃に成功した場合でもこの特殊効果を使ったプレイヤーが手札を加える
36	I-3	サイコフレーム	今ターンの戦闘をすべて無効にする	特に注意書きはありませんから特殊効果フェイズでのみ使用可、使用したターンでは戦闘が無効になる
37	I-10	ミノフスキークラフト	「空」の属性を持つユニットは射程に関係なく好きなターゲットを攻撃できる	敵味方ともにその恩恵を受ける
38	I-15	リペアキット	直前の敵からのダメージを0にする(戦闘フェイズにも使用可)	同じフェイズの直前に敵が使用した1枚のアイテムカードのダメージまたは敵ユニット1体からのダメージを0にする
39	I-16	バズーカ	好きなターゲットに3ダメージを与える	ターゲットとは、ユニットまたは敵本体を指す
40	I-20	金塊×4	すべてのユニットの維持コストが0になる	維持コストに関してはこのカードの効果が絶対的なものとなる
41	I-31	HP回復	特性:　　　　(初版)	特性:常駐とする
42	I-33	カートリッジ	いずれか1体のユニットは次の戦闘フェイズに2回攻撃できる	同じ標的を選択する。反撃前に2回目の攻撃をできる

スクランブルギャザー1～3のカードでカード上では特に指定のないものを次のように分類します。

●ガンダムタイプ
U-18～U-33

●Vガンダムタイプ
U-29～U-31 ※Vガンダムタイプは「ガンダムタイプ」でもある。

●ガンダムタイプとはみなさない
U-72、U-81、U-82

●ゲッター系ユニット
U-9～U-17、U-115～U-117、U-221～U-227

●コン・バトラータイプ
U-43、U-242～U-247

●機械獣
U-57～U59、U-170、U-171

●戦闘獣
U-61～U-63

●円盤獣
U-65、U-66

●マグマ獣
U-100、U-101

●獣戦機隊
U-47、U-155

●オーラバトラー
U-36～U-40、U-86～U-90、U-321

●ヘビーメタル
U-41、U-42、U-91～U-99、U-268～U-270

●魔装機神
U-48、U-248、U-249、U-F02

●使徒
U-308～U-310

スーパーロボット大戦 SCRAMBLE GATHER 4

SUPER ROBOT WARS

スクランブルギャザー4

CARDDASS MASTERS G カードダスマスターズG

根性!必中!魂!ひらめき!熱血!!
無敵のシリーズ第4弾
堂々発進!!





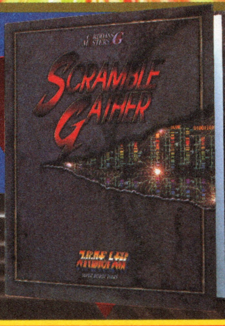
▶スクランブルスターター

¥1,200(税別)
(1BOX:カード50枚+ルールブック入り)



▶追加・拡張パック(ブースター)

¥330(税込)(1パックカード10枚入り)
全186種



スクランブルギャザー オフィシャルバインダ

¥1,800(税別)特製カード、特製プレイシート1枚付、ナインポケット10枚入り

好評発売中!

スーパーロボット大戦 スクランブルギャザー1 リニューアルバージョン



¥330(税込)
(1パックカード10枚入り) 全180種

スーパーロボット大戦 スクランブルギャザー2

¥330(税込)
(1パックカード10枚入り)
全186種

再発売(第2版)予定!



追加・拡張パック(ブースター)

¥330(税込)
(1パックカード10枚入り) 全183種



スーパーロボット大戦 スクランブルギャザー3



スクランブルスターター

¥1,200(税別)
(1BOX:カード50枚+ルールブック入り)

地域・商品によっては残部僅少の場合がございます。ご了承ください。

※本製品の日本国外への販売・輸出を厳に禁じます。
ANY AND ALL SALE AND/OR EXPORT OF THIS PRODUCT OUTSIDE JAPAN IS STRICTLY PROHIBITED.

●カードダスマスターズG公式トーナメント大阪・名古屋大会開催決定!!

■ハガキに以下の記入項目を明記して下記の宛先にご応募ください。
①氏名②年齢③住所④連絡先電話番号⑤複数大会への参加希望者は大会名(第1～3希望まで明記)⑥未成年者の場合、保護者の承認印
応募者多数の場合、大会へのエントリーは抽選で決定させていただきます。
大阪大会〆切10月9日必着!!

大阪大会 1998年10月24日(スパロボ)・25日(エヴァ&カオスギア)
名古屋大会 1998年11月22日(スパロボ)・23日(エヴァ&カオスギア)
12月26・27日には東京にてグランドトーナメントを開催

(宛先)〒111—8081
スタジオスタット「カードダスマスターズG大会事務局」
TEL03-3847-5426

※カードダスマスターズGシリーズのルールについての質問は次のe-mailアドレスでも受け付けております。
・カードダスマスターズ質問専用アドレス・
masters @ bandai. co. jp

株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
TEL.03-3847-5103(直通)

オリジナルトレーディングカードゲーム

CHAOS GEAR

カオスギア

PLAYERS GUIDE

プレイヤーズガイド

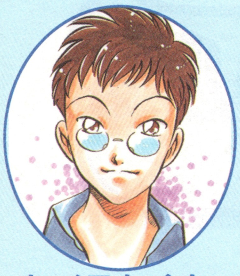
目次

※カオスギア2の情報については開発段階のものであり実際の商品とは異なる場合があります。

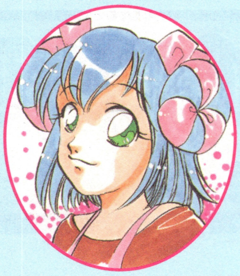
CHAOS GEAR THE WORLD

集めて楽しい、戦って熱
カオスギアの世

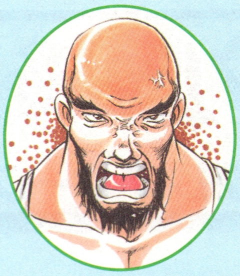
～キミたちを導くユカイな面々～



ケイスケくん
『カオスギア』にとってもハマっている少年カオスゲイナー。



ハツミちゃん
イラストで『カオスギア』の虜になった夢見がちな女の子。



師匠
『カオスギア』にとってもくわしそうな、メチャ怪しいおやぢ。

美麗イラスト満載 これがＴＣＧの決定版！

都内某喫茶店にて。ひと組の男女が「カオスギア」のカードを見ながら楽しそうに会話している。

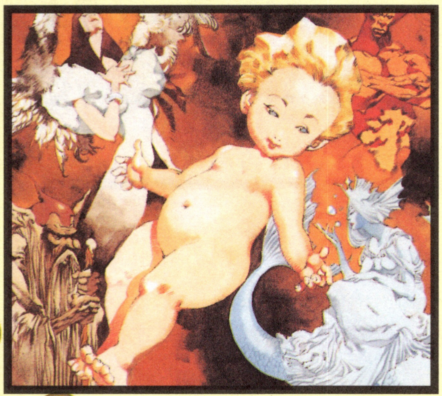
ケイスケ：ほら、これが『カオスギア』だよ。
ハツミ：わあ。スッゴイ綺麗なイラストだね。
ケイスケ：さっそくひと勝負しよ！
ハツミ：勝負って……？

ハツミが疑問を発した瞬間だった。

謎の声：どぉぅりゃあぁぁーっ!!!
ガッシャーン！ バリバリーン!!

突如、蹴りでガラスを粉砕した謎の中年男が、店内に転がり込んでくる。

謎の声：待ていっ！ ゲームをしてこその『トレーディングカードゲーム』。おまえのカードは泣いている！
ケイスケ：わ！ なんだなんだっ!?
ハツミ：お、おじさんだあれ？
謎の男：うむ、よい質問だ。ワシのことは遠慮なく『師匠』と呼びたまえ。





ケイスケ、ハツミ：は、はあ……。
師匠：そんなことより少女よ。君は『カオスギア』の遊び方を知らないと？
ハツミ：このきれいなカードで……ゲームなんかできるの？
師匠：師匠パァーンチ!!(ドゴッ！)
ハツミ：ひでぶっ！
師匠：こぉのバカモノがあ ！ええい、よかろう、このワシが直々に『カオスギア』のすべてを伝授してやる！ そもそも『カオスギア』とは、数あるトレーディングカードゲームのなかでも最高傑作のひとつといえよう。数々の超美麗イラスト、熱く燃える対戦模様……。
ハツミ：あの～、そもそも『とれーでぃんぐかーどげーむ』ってなに？
師匠：むぅ、おまえはまさしく初心者!? トレーディングカードゲームとは、コレクション専用の『トレーディングカード』にゲームルールを加え、カードそのもので遊べるようになったものと……まずは覚えておきたまえ！

知略フル回転 熱き対戦バトル!!

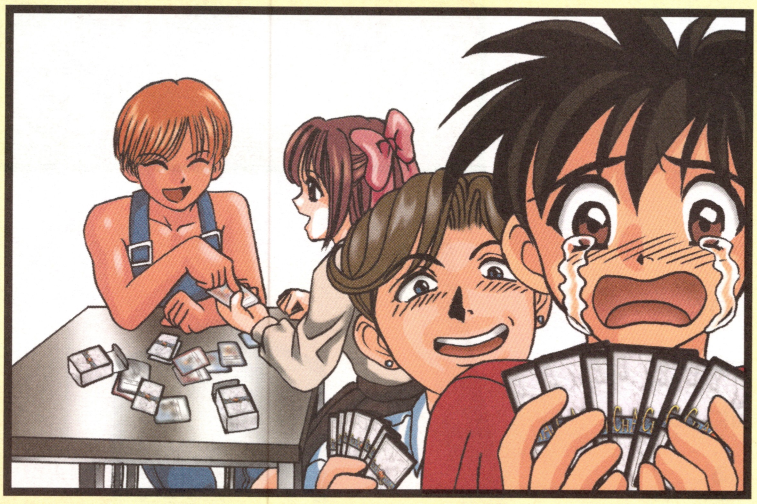
ハツミ：へぇ～。じゃあひょっとして、ただ集めるだけじゃ面白くないの？
師匠：そうとは限らぬが、カードの一面しか見ていないことは事実だ。
ケイスケ：うん、そうかもね。カードを集めてゲームして、より強いカードを集めてまたゲームする。そしてやっと手に入れたカードで逆転勝利なんかした日には……そのカードはもう手放せないね。そのあとコレクションとしてみると、思い入れもズイブン違うよ。
師匠：ウム、そのとおり！ よくわかっているな、少年！ 手に入れたカードが組み合わせ方、戦い方次第で一気に重要なカードに変わる。これこそがトレーディングカードゲームの、すなわち『カオスギア』の醍醐味なのだ！
ハツミ：ふうん、なんかあたしもゲームしたくなってきちゃった。
師匠：良いぞ、実に良い顔になってきたな少女よ。では少年、簡単に『カオスギア』がどんなゲームか説明せい！
ケイスケ：ボ、ボクが？ ……まあ、どうせハツミちゃんに教えるつもりだったからいいけど。『カオスギア』は、プレイヤーがそれぞれ『カオスゲイナー』と呼ばれる存在になって、１対１で戦う対戦ゲームなんだ。プレイヤーは集めた軍勢を率い、「計略」や「戦法」を駆使して同じカオスゲイナーである相手プレイヤーと戦うんだよ。

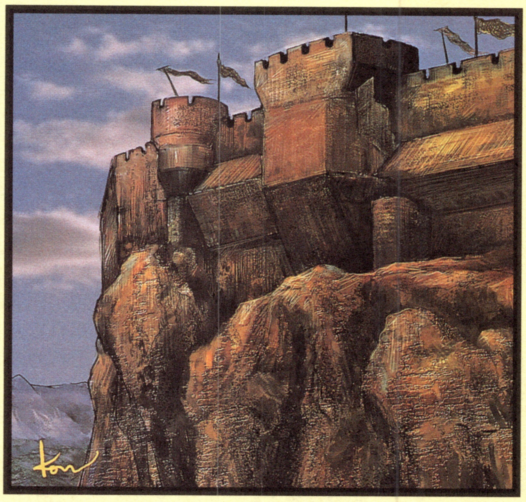
●スターターボックス
カード60枚+ゲームマニュアル入り
メーカー小売り希望価格/1300円（税別）



熱い！これがＴＣＧ（トレーディングカードゲーム）だ！
世界にようこそ

〜Welcome to
CHAOS GEAR World〜
カードダスマスターズGが送るオリジナルトレーディングカードゲーム『カオスギア』。でも、お店で見つけ、買ってみたのはいいものの、これで何をして、どうやって遊べば良いのか、悩んでいる人も多いんじゃないのかな？　そこで、これからトレーディングカードゲームとは何か、そして『カオスギア』でどんな遊びができるのかを、面白おかしく紹介するぞ！





ハツミ：その「軍勢」とか「計略」っていうのが集めたカードのことなの？
師匠：そのとおり。だが、集めたカードをすべて使おうとすると、ゲームがうまく進行しない状況が増えてくる。そこで、使いたいカードを吟味して数十枚にまとめたゲーム用の山札が必要になるのだ。
ケイスケ：その厳選したカードの山を『デッキ』っていうんだよ。
師匠：このデッキの組み方は、ゲーム展開を左右する重大な部分だ。自分の必要なカードがどれくらいの確率で引けるのか等を考える必要があるからな。
ケイスケ：デッキを組んでるうちに朝になってた、なんてこともあるよ。
ハツミ：ホントに！　そんなに夢中になれるんだ……。スッゴォォイ！

集めて交換
欲しいカードを手に入れろ！

ハツミ：でもさ、それじゃあ沢山カードを持ってる人が有利なんじゃない？
ケイスケ：まあね。でも沢山カードを持ってれば必ず勝てるワケじゃないよ。
師匠：そのとおり、心配無用だ。あまり沢山カードを持っていなくても強いデッキを組む方法は存在するのだ。
ハツミ：え、なにそれ？
師匠：それは、『トレーディング』だ。
ハツミ：はぁ？　とれーでぃんぐ？
師匠：しばらくカードを買っているうちに、必ずダブるカードや必要のないカードが出てくるだろう。そういったカードを友だちのカードと交換するのだ。だがカードには、レア、アンコモン、コモンという３種類の価値が存在することを忘れるな。ちなみにレアがもっとも価値が高い。
ハツミ：なるほど。それならあっちもこっちもトクってことで、あんまりカードを買わなくてすむワケね。

師匠：ウム。『カオスギア』はゲームを楽しむのならカードをすべて集める必要はない。自分と異なるカードを欲っする相手さえ見つければよいのだ。
ハツミ：ねえねえ、ケイスケくんはどんなカードを集めてるの？
ケイスケ：え？　ボク？　なんで？
ハツミ：ケイスケくんがいらないカードを集めるようにすれば、簡単に交換してもらえるんでしょ？
ケイスケ：……い、いきなり抜け目ないなぁ。ボクは、デ・バース帝国とエレアル旅団を中心に集めてるよ。
ハツミ：でばーす？　えれ……なに？
師匠：うむ、では次に『カオスギア』の世界と、大きく分かれた計五つの勢力について説明するとしよう！　世界を知ればさらに面白くなってくるぞ！
かくして、ハツミちゃんとケイスケくんの、長く楽しい『カオスギア』修行の旅が始まったのであった。

●ブースターパック
カード10枚入り
メーカー小売り希望価格
/314円（税別）



『カオスギア』初心者のキミへ！

さて皆さん、『カオスギア』がいったいどんなモノなのか、ボンヤリとでもわかってもらえただろうか？　もし、これで興味を持ち、世界やゲームルールについて、もっともっと知りたくなったのなら、急いで次のページをめくってくれ！
　え？　それよりもどんな風に遊ぶのかを、ともかく一度見てみたい？　そんなキミは、58ページへレッツ・ゴー！　ハツミちゃんの初ゲームをコミック形式で紹介してるぞ！

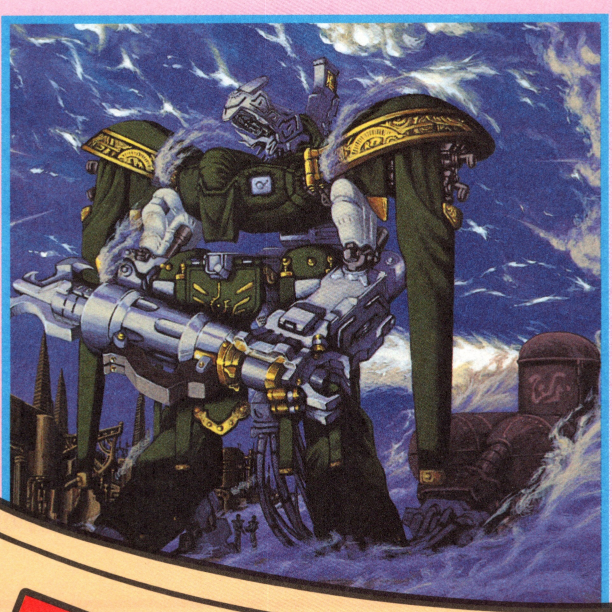


つづく



デ・バース帝国

一度は最大最強の勢力として大陸に覇権を唱えた
デ・バース帝国。この帝国を動かすのは皇帝の意志だ。
無制限の権力を持つ皇帝が軍事、行政、司法に君臨している。
しかし、この絶対王政も周辺部では崩れており、
統制が届かずに私兵化した軍はそれぞれカオスゲイナーに
従っている。よって帝国軍同士の争いも珍しくはない。
この国の特徴は『カオスギア』を動力源とする蒸気機関によって
駆動する機械兵器だ。
それに加えて発掘した超兵器もわずかながら現存している。
また、明確な軍というものを持っているのもデ・バース帝国のみ。
それだけに、個人の力は他の勢力に劣っていても、
数が集まれば大きな力を呼ぶ可能性がある。



マナ王国

精霊を操る魔法使いたちの国がマナ王国だ。
よって、この国の特徴は、地水火風の強力な精霊たち、
そしてそれらを使役する魔法使いたちの存在に焦点が
絞られる。彼らはみな個人で強力な力を有しており、
闘いにおいては恐るべき力を発揮することが可能だ。
しかし、彼らはやや打たれ弱く、
先手を取られると危険という弱点も持っている。

The World of Ch

5つの勢力が混
の世界である。各
各々ちがった進化を遂
見い出す者、魔力の研究に
じ、闘いに飛び込む者。これらち
合い、闘いは激化してゆく。キミはどの

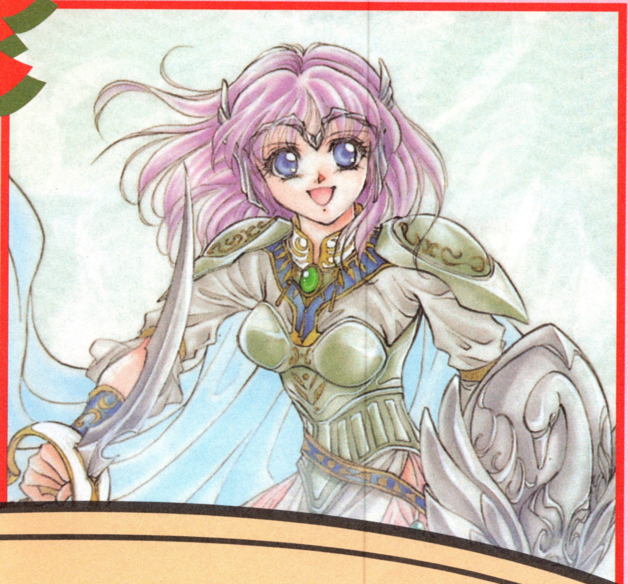


最果ての『混沌の地』より
やってきた小さなキャラバンを
組む者たちを総称して、
エレアル旅団と呼ぶ。
彼らの多くは、人ではない
不思議な姿をしており、
その力もそれぞれの姿によって
不可思議なものを有している。
よって、勢力としての特徴と
いえるものはほとんどなく、
欠点らしい欠点もない。
いってみれば、長所も短所も
そのカードそれぞれ存在して
いる、というところか…。
そして不思議な力を
持っているということが、
エレアル旅団の特徴といえば
特徴といえるだろう。

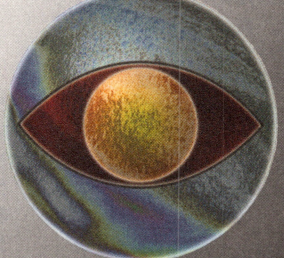


ガイア族

獣の姿と人の知恵を持った獣人たちの集団がガイア族だ。
氏族ごとに固有の獣の特徴を持つ彼らは、
こと肉体的な戦闘力においては他の勢力を圧倒する力を発揮する。
そのかわりといっては何だが、
徒党を組んで行動することはやや苦手のようだ。
よって、大きな軍勢を作ったり、指揮したりすることは、
ほとんど無い。

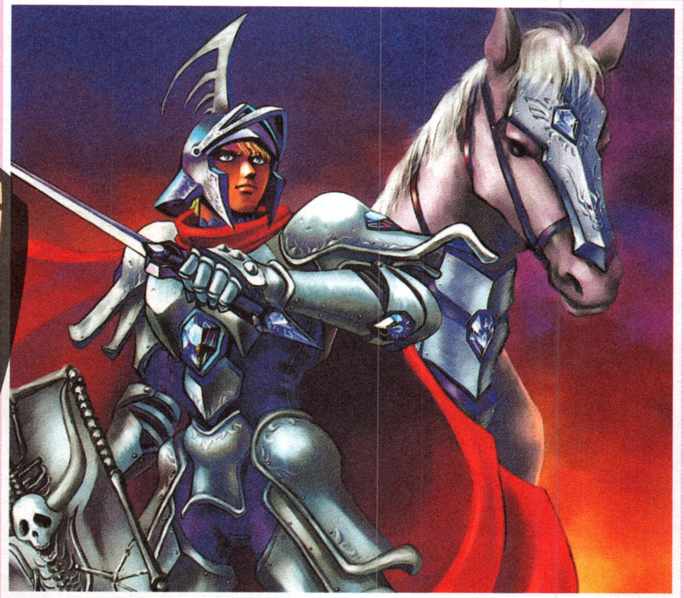


エレアル旅団



カオスフォーマー

『カオスゲイナー』によって取り出された『カオスギア』を
変形させる力を持つ者たち。彼らは『カオスフォーマー』と呼ばれ、
傭兵化してカオスゲイナーに従っている者が多い。彼らは特定の
勢力には関係なく、カオスギアさえ払えば誰にでも雇われ、
そして闘いに赴いて行く。また、自ら作ったカオスギア製の武具を
装備しているので、戦闘ではかなり頼りになる。



aos Gear

とし、争い広がる大地。それが『カオスギア』
勢力はそれぞれ独特の文明、文化を持ち、
できた。人の姿を捨てる者、機械に力を
の生涯を捧げる者、ギア(金)のみを信
った人と人との意志が互いにぶつかり
勢力にその身を委ねるのだろうか……？

各カードの解説

『カオスギア』のカードは所属する5つの勢力によって、それぞれに特徴を持っている。また、そのなかでもゲーム中の使用法によってさらに細かく7種類に分類されているのだ。ここでは、その7種類のカードそれぞれがゲームでどのように使われるのか、ひとつひとつ順番に見ていくことにしよう。



師匠：まずはプレイヤーが使用することになる各カードの種類を覚えることにしよう。敵を知り、己を知れば百戦危うからず。これ兵法の基本的な知識なり。

ハツミ：えっ、このカードって、みんな同じじゃなかったんだ。

師匠：うむ、同じではない。ケイスケくん、説明してやれい。

ケイスケ：またボクが？　まあいいや。ハツミちゃん、カードはまず５つの勢力に大きくわけられているんだ。これは見ればすぐにわかるよ。なんたってカードの色が勢力によって赤、青、緑、黒、白の５色に分かれているからね。

ハツミ：あ、そう言えばそうだね。フーン、この外枠の色のことか。これってそんな意味があったんだ。

ケイスケ：で、さらにその各色のなかで、ゲーム中の使用法によって、７種類に分類されてるんだよ。

ハツミ：えっ！　そんなにいっぱいあるの？　う～ん、全部覚えられるかなぁ？　むつかしそうだなぁ

ケイスケ：大丈夫さ。その７種類も役割がはっきり違ってるし、ちゃんとカードに書いてあるからね。ほら、ここを見てみなよ。

ハツミ：ホントだ。兵力、計略、城……ちゃんと１枚１枚書いてあるんだ。これなら見ればすぐわかるじゃ～ん。いちいち覚える必要もなさそうだね。

ケイスケ：でも、この７種類の各々の役割はきちんと覚えておかないとダメだよ。ゲーム中に使うとき、混乱をまねく原因になりかねないからね。なんたって、カードの種類ごとに使い方のルールが決まってるし……。

ハツミ：ふ～ん、そうなんだ。大変そうだなぁ……それにいきなりこんなに覚えろっていわれても……。

師匠：案ずるでない。ひとつひとつゆっくりと覚えてゆけばよいのだ。そうだ、ここでハツミちゃんのため、７種類のカードを順々に見ることにするか？

ケイスケ：ハツミちゃん、それがいいと思うよ。

ハツミ：そうだねぇ、じゃあそうしよう。ハツミ、頑張ってみま～す。

師匠：ウム、その意気だ。

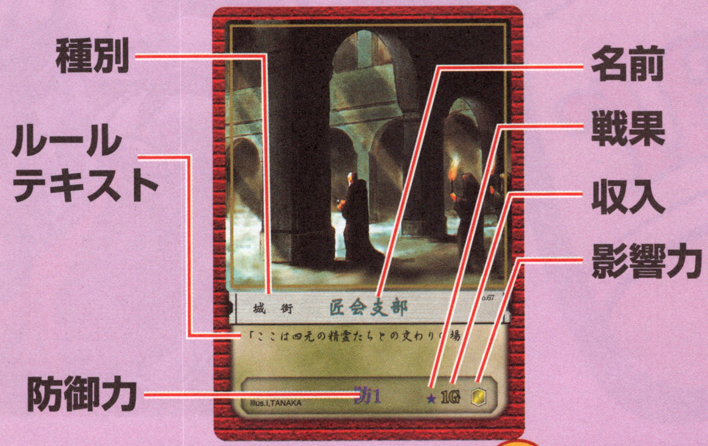
ケイスケ：ではさっそくいってよう！

ハツミ：ゴー！ゴー！

城カード

城

場に配置することによって“ギア”を生み出すカードである。このギアがなければ、プレイヤーは兵力を雇うことはもちろん、計略や戦法カードなど、あらゆるカードを使うことができない。ギアとは、さまざまなカードを使うためのお金と考えてくれればいいだろう。また、城は各陣営ごとに５種類に分類され、そのうちの“カオスフォーマー”の城をのぞく４種類には“影響力”というマークが与えられている。あらゆるカードを使用するためには、先ほど説明したギア以外に、この影響力が必要となるのだ。強いカードであればあるほど、使用するために必要となるギアと影響力は大きくなる。このふたつは、ゲームを進めるためにもっとも重要な存在であるがゆえ、これらを生み出してくれる城カードは絶対に必要な存在なのである。また、自分の配置した城カードが場からすべて壊されてしまうと敗北となる。



【種別】：このカードの種類をさす。

【名前】：このカードの名称をさす。

【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や、情報が明記されている。城カードには「場に出た時に●ギアを得る」ものと、「ギアを生み出さない」もの、「毎ターン定期的に●ギアを生み出す」ものの３種類が存在している。

【防御力】：このカードの耐久力を表わす。敵戦力の攻撃によって、防御力以上のダメージを受けると、このカードは破壊される。破壊された時は墓場へ移動させること。

【戦果】：★マークで表わされる。このマークが付いているカードは、破壊されると相手の戦果置き場に置かれる。毎ラウンド、ギアを生み出す城カードだけにこの記述がされている。

【収入】：自分の収入フェイズに得られるギアの数を表わす。毎ラウンド、ギアを生み出す城カードだけにこの記述がされている。このカードがたくさん場に出ていれば収入が多いということだ。

【影響力】：このカードが持つ勢力の影響力を表わす。カオスフォーマーを除く、いずれかの勢力のカードを使用するときは、場に同じ勢力の城カードが出ている必要がある。カードによっては使用するのに影響力がふたつ以上必要なものも存在し、その数だけ同じ勢力の城カードが場に出ていなければならない。

兵力・指揮官

戦闘型カード

『カオスギア』の主役というべきカード。「攻撃力」と「防御力」、そして「速度」というパラメータを持ち、戦闘フェイズにおいて敵戦力との戦闘を行ったり、敵城カードへの攻撃、敵の攻撃から自軍の城カードを守る……など、その役目は大きく、ゲームの中心となる存在である。攻撃力は文字どおり相手に与えることのできるダメージを表わし、防御力は逆にどこまでのダメージに耐えられるかを表わしている。もうひとつの速度は、その兵力・指揮官の行動の速さを表わす。3が最も攻撃順番が速く、1が最も遅い。もちろん、速度は速い方が有利だ。兵力と指揮官の違いは、兵力を指揮する能力の有無である。指揮官カードには、指揮下におくことのできる兵力の数と陣形がマークで示されている。個々の戦力は陣形を組むことで攻撃力が合計され、強力なひとつの戦力になることができるのだ。兵力・指揮官とも、一度配備されれば、一部の例外をのぞいて、ダメージを受けて倒されない限り、場に居続けることができる。



【種別】：このカードの種類をさす。大きく"英雄""指揮官""兵力"の3つに分類される。また、その3つの種別のあとには、種族ともいうべき名称が必ず明記されている。カードの中には、特定の種族に影響をもたらす(陣形を組んだ場合、特定の種族の防御力を上昇させる指揮官、など)特殊能力を持ったものがあり、デッキを組むさいに重要になる場合がある。

【名前】：このカードの名称をさす。

【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や、様々な情報が解説されている。特に5つの特殊能力"突撃""反撃""蹂躙""攻城""略奪"は、戦いにおける基本的な能力なのでちゃんと理解しておいていただきたい。細かい解説はP57に書かれている。また、特殊能力ではないが、"維持費"と明記されたカードは、ギアを払って場に出したあとも、毎ターン、自分のドローフェイズ(カードを引いたあと)に書かれている分のギアを払わねば捨て札になってしまう。"出撃費"と明記されたカードは、出撃するために規定のギアを支払わねばならない。

【攻撃力】：このカードが持つ攻撃能力の高さを表わす。目標に対して、この数値分のダメージを与えることが可能である。

【防御力】：このカードの耐久力を表わす。この数値以上のダメージを受けると、破壊され、墓場に置かれる。

【速度】：戦闘時の攻撃の順序を示す数値。この数値が高いほど、先に攻撃することが可能である。速度3、速度2、速度1の3種類がある。攻撃順番以外にも、"迎撃"の可否を決める大事な能力である。"迎撃"に関しては、P57でくわしく記述する。

【戦果】：このマークが付いているカードが破壊されると、それは相手の戦果置き場に置かれることになる。

【影響力】：このカードを場に出すときに必要となる影響力の数を表わす。基本的には、場に出したいカードと同じ勢力の城カードが出ている必要がある、と考えればいい。デッキを組むさい、初心者のうちは組み込むカードの勢力は2～3以下に特定した方が"まわる"デッキとなりやすい。勢力を混ぜすぎると、手札はみんなデ・バース帝国なのに、出ている城はエレアル旅団とガイア族だけ……なんてことになりかねないからだ。

【コスト】：このカードを場に出すときに必要になるギアの数を表わす。

【陣形名(指揮官のみ)】：組むことのできる陣形名をさす。陣形によってさまざまな戦法が存在するため、デッキ構築の大事な要素のひとつとなる。

【指揮能力(指揮官のみ)】：陣形を組むときに、どういう順番でカードを配置できるかを表わす。

英雄とは？

『英雄』とは、『カオスギア』の世界で有名な個人を表わすカードのことである。英雄のなかには、兵力タイプと指揮官タイプがおり、使い方はそれぞれ兵力・指揮官とまったく同じだと思ってよい。ただ、ひとつだけ兵力・指揮官とは大きく違うところがある。それは同じ英雄は場に1枚しか存在できないということだ。すなわち、ある英雄が1回場に出たら、その英雄が捨て札になる(墓場に移動する)まで、同じ英雄は配備できないのだ。これはかなり厳しいルールといえるが、そのかわり、英雄には場に出た瞬間、戦局が大きく変わるほど強力なパワーを持ったカードが多い。また、その強力であることのもうひとつの代償として、英雄には、すべて戦果が付いていることが挙げられる。使いどころが難しいカードと言えよう。



補助型カード

計略

コスト
影響力
名前
ルールテキスト
種別



【種別】：このカードの種類をさす。
【名前】：このカードの名称をさす。
【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や様々な情報が明記してある。
【影響力】：このカードを使用するときに必要になる影響力の数を表わす
【コスト】：このカードを使用するときに支払わなければならないギアの数を表わす

計略フェイズにのみ使用できる、使い捨てのカードだ。勢力によって特徴が異なるので、デッキに組み込むときにはじっくり考えてほしい。使用タイミングが限られる分、場に出ている相手のやっかいなカードを捨て札にさせたり、城を増築するなど、多種多様で絶大な効果を発揮するものが多い。このような計略を戦況に応じてうまく使用することで、不利な状況を一気に覆すことも可能になる。逆にいえば、どの勢力にどんな計略カードがあるのか熟知し、自分のデッキが苦手とする計略カードへの対策は考えておくべきだろう。

戦法

戦闘の間に使用可能な、計略と同じく使い捨てのカード。計略にくらべると全体的に効果の小さいものが多いが、戦闘の間はいつでも使えるので便利といえば便利である。代表的な効果はユニットの攻撃力などの数値を増減させたり、相手の攻撃目標を変化させるなど様々存在する。戦闘中、いつでも使用できることもあいまって、互いの戦法のやりとりが起こることもしばしば。戦闘を有利に運ぶことが可能なので、デッキに入れるときは厳選に厳選をかさねること。



コスト
影響力
種別
名前
ルールテキスト

【種別】：このカードの種類
【名前】：このカードの名称
【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や、様々な情報が明記してある
【影響力】：このカードを使用するときに必要になる影響力の数を表わす
【コスト】：このカードを使用するときに支払わなければならないギアの数を表わす

配下

コスト
影響力
名前
種別
ルールテキスト



【種別】：このカードの種類をさす
【名前】：このカードの名称をさす
【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や、様々な情報が明記してある
【影響力】：このカードを場に出すときに必要になる影響力の数を表わす
【コスト】：このカードを場に出すときに支払わなければならないギアの数を表わす

一度配備すればずっと場に居続け、場全体に効果を及ぼしてしまうカードだ。攻撃力などの戦闘用の能力値を持たないため、戦闘に参加することこそできないが、逆に場から排除されることもめったにおこらない。また、このカードには、状況を一変させるような効果を持っているものが非常に多く、使いかたによってゲームの流れを有利にも不利にも持っていくことが多々ある。絶対に必要なカードというわけではないが、ゲームに慣れた上級者は、ぜひデッキに入れてほしい。

とっても簡単ゲームルール

このページからは、いよいよ実際のゲームルールについて説明していく。一見しただけでは難しそうに見えるかもしれないが、このページから順番に、ひとつひとつ読んでいけば、まず大丈夫だ。完璧にルールを覚えて、『カオスギア』を楽しもう。

STEP1 プレイに必要なものは？

『カオスギア』のゲームに必要なものは、まず、城デッキとメインデッキのふたつのデッキだ。城デッキは城カードだけをちょうど20枚まとめたもので、メインデッキはそれ以外のカードを40枚以上集めたもののことである。最初は、お店で売ってるスターターパック1箱を開ければＯＫだろう。城カード20枚とその他のカードが40枚入っているので、城デッキとメインデッキが手に入るぞ。次にギアの収支を記録しておくものを用意しよう。おはじきやコインが便利だが、紙と鉛筆で記入という方式をとっても大丈夫だ。それから忘れちゃいけないのが対戦相手。『カオスギア』は対戦専用ゲームだから、キミと同じようにふたつのデッキとカウンターを持った相手が必要になるのだ。

STEP2 準備ＯＫ！カードを引こう

さて、準備ができたら、対戦相手と向かいあって座ろう。これからふたりの間にはカードが次々に置かれていくことになるので、なるべく１メートル四方くらいのスペースを開けるようにするといいぞ。そうしたら、向かって右側に城デッキとメインデッキを縦に並べて置こう。次にいよいよカードを引く。城デッキからは３枚、メインデッキから７枚だ。メインデッキから引いた７枚は手札として手に持っておく。城デッキからの３枚は引いた順番にルールテキストにしたがって並べること。これが最初のキミの城になる。このとき、城カードにギアを得られる効果が書いてあったら忘れずにとっておこう。また、城の並べ方に関して下の『POINT!』に注意事項を書いておいたので忘れずにチェックすること。

○配置図

城デッキ 20枚の城カードからなる山札。

戦果置き場 あなたが得た戦果を置きます。

軍資金 城から得られたギアを蓄えておく場所です。



城

自分の場（領土と呼んでいます。）

城内 指揮官、兵力、英雄、配下を置く場所です。指揮官、兵力、英雄は城とメインデッキの間に配下は城の左側に置いて下さい。

メインデッキ 40枚以上の城カード以外のカードからなる山札。

墓場 あなたの捨て札を置きます。

POINT!

ルールを守って正しい築城

ハツミ：築城、なんだけど。城カードを並べる順番って決まってんの？　それとも好きな順番に適当に並べていいの？

ケイスケ：適当はダメだよ。ちゃんと決まってるんだ。

ハツミ：どんなふうに？

ケイスケ：あとから引いた城カードは今、場に置かれている城の１番前か、１番後ろにしか置けないんだ。実際に城を造ったと考えてみなよ、１度建てた城を動かすなんてまず無理じゃない？　増築するならやっぱり外側か内側だよ。

ハツミ：あっ、なるほどねぇ。たしかにそのとおりだわ。

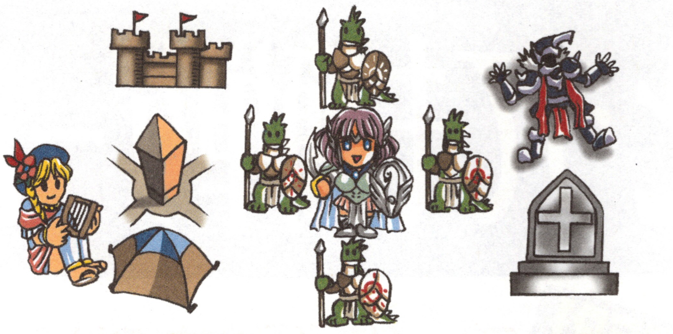
師匠：ちなみに城の列の１番前を外壁、１番後ろを内壁と呼ぶ。この築城のルールは以後もずっと同じだ。必ず覚えておけい！

ハツミ：『築城は外壁か内壁』ということね。



STEP3 基本的なゲームの流れ

７枚の手札を引き、３枚の城カードを築城したら、ジャンケンなどで先攻後攻を決めよう。『カオスギア』は、ふたりのプレイヤーが『ターン』と呼ばれるひとくくりの行動を交互におこなうことで進行していく。１ターンはここからさらに７つの『フェイズ』とよばれる段階にわけられ、そのフェイズごとに、できる行動が定められている。１ターン内のフェイズ順番と、そのフェイズのなかで可能な行動さえ完璧におさえてしまえば、ゲームルールはぐっとわかりやすくなるぞ。そこで、各フェイズについて順を追って見ていくことにしよう。



収入フェイズ → **ドローフェイズ** → **計略フェイズ** → **戦闘フェイズ** → **配備フェイズ** → **編成フェイズ** → **ディスカードフェイズ**

- **収入フェイズ**：収入マークのある城からギアを得るフェイズ
- **ドローフェイズ**：デッキからカードを引くフェイズ。城デッキかメインデッキどちらかを選んで１枚だけ引く。城デッキを選んだ場合はただちに築城すること
- **計略フェイズ**：計略を使用するフェイズ。計略カードを複数もっているなら、影響力とギアが許す限り何枚使用してもかまわない。使用しないことを選ぶこともできる
- **戦闘フェイズ**：P12でくわしく解説する。
- **配備フェイズ**：ギアを支払って、兵力・指揮官・英雄・配下を雇うフェイズ。戦闘フェイズのあとなので、兵力や指揮官は雇ったそのターンは戦闘に参加できない。
- **編成フェイズ**：兵力・指揮官・英雄に部隊を組ませたり分散させたりできるフェイズ。部隊の編成は、納得いくまで自由に変更してかまわない。
- **ディスカードフェイズ**：手札が８枚を越えていた場合に、７枚になるように調整するフェイズ。どのカードを捨てるかは自分で選ぶことができる。捨てたカードは墓場へ移動する

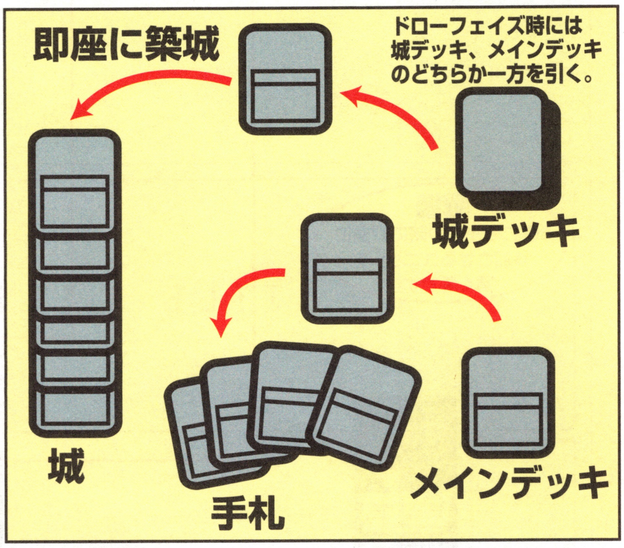
収入フェイズ

自分の城からギアの収入を得るフェイズだ。１Gと書いてある城の枚数ぶんのギアを得ることができる。一度得たギアは使わない限り永久に手元に残るぞ。ここで得たギアは、以後の行動に必ずといっていいほど必要になるので、おはじきなどを使ってきちんと記録しておくのを忘れないように。
また、このフェイズで収入を得ることができるのはそのターンのプレイヤーだけである。相手のターンの収入フェイズには、どんな城カードが出ていても何も得ることはできない。

POINT!



ハツミ：１Gって書いてない城があるよね？こーゆー城しかなかったらどうなるの？
ケイスケ：残念ながら収入は得られないよ。あとから築城しても、収入フェイズは終わってるからダメ。注意してね！



ドローフェイズ

そのターンのプレイヤーが、城デッキかメインデッキのどちらかを選び、カードを１枚引くフェイズ。デッキからカードを引くことを『ドロー』と呼ぶので『ドローフェイズ』だ。このとき、カードを引かないという選択はできない。メインデッキから引いたカードは手札に入れる必要があるが、城デッキから引いたカードはただちに築城すること。いったん手札に入れておいて、あとから築城することはできない。また、カードを引くことができるのはそのターンのプレイヤーだけ。いくらドローフェイズでも、相手のターンにはカードを引くことはできない。また、ユニットの中に維持費Xとルールテキストに書いてあるものがいる。このユニットはこのフェイズでカードを引いた後、そのXの分だけギアを支払わなければならない。ギアを支払わなかったユニットはただちに捨て札にされる。

計略フェイズ

計略カードを使うことのできる唯一のフェイズ。計略を使うとき、重要になるのがカードの左上に表示されている影響力とコスト。使用する計略カードと同じ影響力のマークを持つ城を必要な数以上築城していないと、その計略は使用できないのだ。コストも同様で、使用するカードに表示されている数値と同じ数のギアを支払う必要がある。複数の計略カードが手札にある場合、影響力とギアが充分ならば何枚でも使うことが可能だ。また、計略フェイズでは、自分のターンでなくても計略を使用することができる。計略の使用順番は、自分のターンのプレイヤーと自分のターンでないプレイヤーが交互に１回ずつ繰り返すようになっている。これはパスを選ぶことも可能で、両者が連続して計略の使用をパスすると、このフェイズは終了になってしまう。

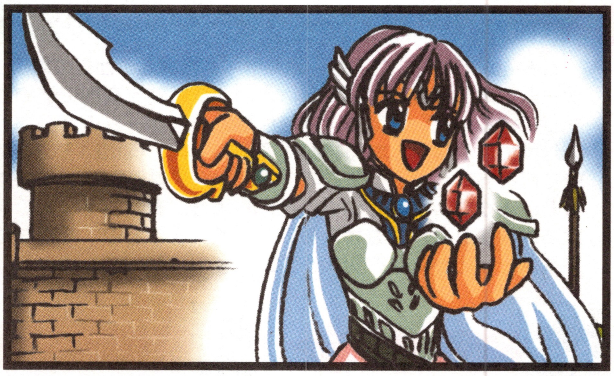
POINT!

計略を使う順番に注意

ハツミ：ふたりとも計略を使おうとしたらどうなるの？はやいもん勝ち？
ケイスケ：自分のターンの場合は自分が優先。相手のターンだったら相手が優先されるんだ
ハツミ：じゃあ、自分のターンで２枚連続で使いたいときはどうするの、相手が使いたくても連続で使えるの？
ケイスケ：いや。計略を使うのは必ず１枚ずつだから、そういう場合はまず自分が１枚、次に相手が１枚。それから自分が１枚という順番になるね。

配備フェイズ

兵力・指揮官・英雄・配下を場に出せるフェイズ。この４つのカードは一度ギアを支払って雇えば、戦闘で倒されるか計略で排除されないかぎり、場に居続けることができる。これらのカードを場に出すことを『配備』と呼ぶので、配備ができるこのフェイズを『配備フェイズ』と呼ぶわけだ。このとき重要になるのが、計略フェイズのときと同じく、カードの右上に表示されている影響力とコスト。同じ影響力のマークを持つ城を必要な数以上築城していないと、そのカードは配備できない。コストも同じで、コストの数のギアを支払わなければそのカードを配備することはできないぞ。その替わり影響力とギアが充分なら、何枚でも好きなだけカードを配備することができる。もちろん、手札にこれらのカードがあっても１枚も配備しないことを選択することはできる。それから、配備フェイズにカードを配備できるのは自分のターンのときだけだ。相手のターンの配備フェイズにはどんなカードも配備することはできないので注意しよう。

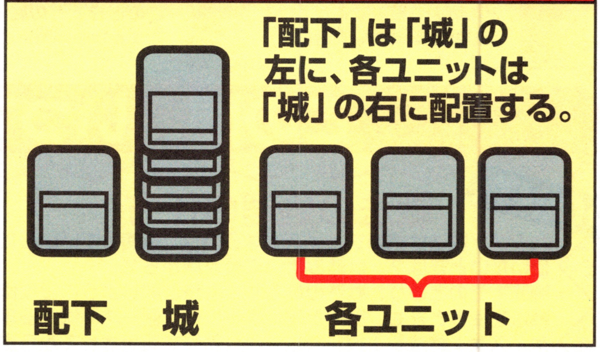


POINT!

影響力について

ハツミ：そのカードに書いてある数以上にその影響力つきの城を築城していないと、配備はできないんだ。
ケイスケ：そうだ、影響力は減らないことを教えなきゃ。
ハツミ：えっ、どういうこと？
師匠：うむ。場に出ている影響力はな、配備や計略を行なってもギアのように消費されぬのだ。たとえば獣の影響力を持つ城が場に３つ出ていたら、獣の影響力が３つ以下必要なカードはギアの許す限り使えるということだ。
ハツミ：へぇ～

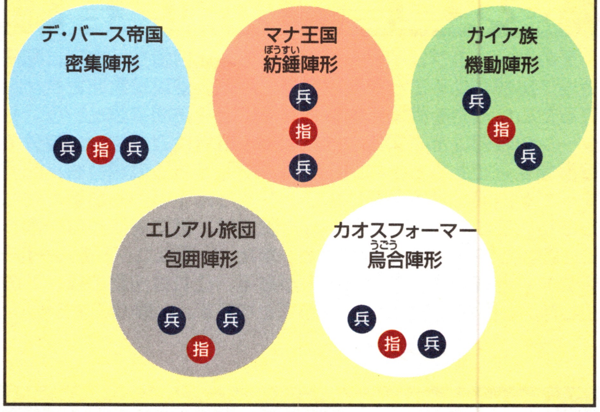
カードの配置場所



編成フェイズ

配備した兵力・指揮官・英雄を組み合わせて部隊を作るフェイズだ。指揮官の下に兵力を入れたり、逆にある指揮官の下にいた兵力を指揮下から外したりすることを『編成』と言う。この編成を行なうのでこのフェイズを『編成フェイズ』と呼ぶのである。だが、編成を行なうには、最低でも指揮官か指揮能力を持った英雄のどちらかが１枚と、兵力か指揮能力を持たない英雄のどちらか１枚の計２枚のカードが必要だ。また、このフェイズで編成をおこなえるのはそのターンのプレイヤーだけである。相手のターンの編成フェイズ中にこちら側が編成を行なうのは不可能。ただ、編成フェイズだからといって必ず編成しなくてはならないワケではない。そのままの状態で充分だと思ったなら、編成は行なわなくてもまったく問題ない。

■各勢力に代表される陣形



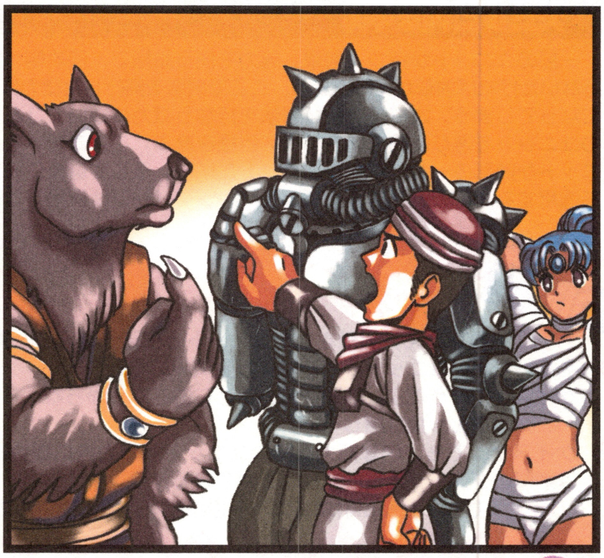
POINT!

ユニット・部隊・戦力

ケイスケ：兵力・英雄などの戦闘に参加する能力を持ったカード１枚１枚はぜんぶ『ユニット』って呼ぶんだ。
ハツミ：編成を組んだら？　これも１ユニット？
師匠：その場合２ユニットで編成された１『部隊』だな。
ハツミ：部隊？　それはどーゆーの？
ケイスケ：指揮能力を持つユニット１枚の指揮下に１枚以上のユニットを編成した状態のことだよ。
ハツミ：２ユニット２部隊とかゆーの？　めんどくさい。
師匠：その場合、ひとかたまりを『戦力』と呼ぶのだ。

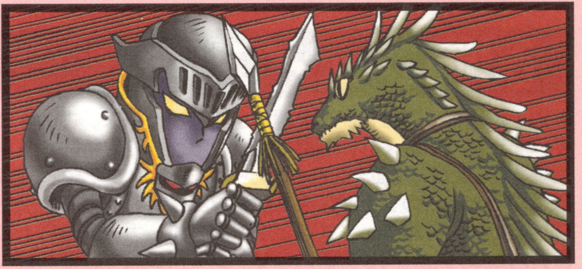
ディスカードフェイズ

手札が８枚以上になっていたら、余分なカードを墓場に捨てて、手札を７枚に調節するフェイズ。捨てるカードは自分で自由に選んでかまわない。役にたたなそうなカードを厳選して捨てるようにしよう。ただし、必要ないからといって何枚もカードを捨て、手札を７枚未満にすることはできない。ここでできる行動は８枚以上のカードを持っているとき、７枚ちょうどにするだけだ。ディスカードフェイズでカードを捨てられるのは、そのターンのプレイヤーのみ。相手のターンのディスカードフェイズには、手札が何枚であろうと、手札を捨てることはできない。



STEP4 戦闘フェイズの流れについて

なんといっても、このゲームのメインとなるのがこの戦闘フェイズだ。ゲーム中の面白さのポイントは、いかに戦闘を有利に進めていくかに掛かっている、といっても過言ではないぞ。ゲームのメインとなるフェイズだけに、やはりとれる行動も多彩なうえ、実にいろいろなことが突発的に起こってしまう。そこで、ここから先は戦闘フェイズだけを抜きだして、より詳しく見ていくことにしよう。戦闘フェイズのやり方さえ完全に理解すれば、『カオスギア』ですべきことの、8割がたをだいたいマスターしたといって良いだろう。



戦闘の流れ

侵攻宣言 → ターン中のプレイヤーが行なう行動だ。まず相手の領土に攻め込むかどうかを宣言する。このとき、どの戦力で侵攻するか、出撃させる戦力も同時に選ぶのだ。

防衛宣言 → 相手の侵攻宣言に対して、ターンプレイヤーでは無いほうが自分の城を防衛するかどうかを宣言する。このとき、どの戦力で防衛するかも同時に選ぶ。

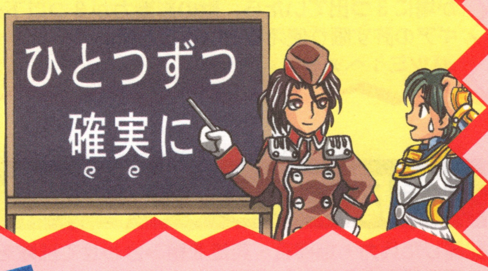
遠距離戦 → 接近戦の前に行なうことができる射撃戦をさす。侵攻側と防衛側どちらかの出撃した戦力に『射撃』という能力を持ったユニットがいた場合に発生する。

接近戦 互いの戦力が入り乱れての白兵戦だ。速度の高い戦力から相手に対して順にダメージを与えていく。相手の攻撃を妨害する『迎撃』という行動をとることも可能。

この間、いつでも戦法が使用可能

POINT! 戦法の処理の仕方

ハツミ：戦法は戦闘フェイズ中ならいつでも使っていいんだ。でも、ふたりとも同時に使いたいときは？　計略みたいに侵攻側から？
師匠：そのとおり、戦法の場合も、計略と同じように侵攻側から処理する。2枚以上の戦法を使うときも、計略と同じように侵攻側→防衛側→侵攻側、と処理していくのだ。
ケイスケ：戦法も1枚ずつしっかり効果を適用させてから次の戦法の処理に移るんだ。相手が戦法を使ったからといってそれに対抗するように使っても間に合わないこともあるから注意してね。

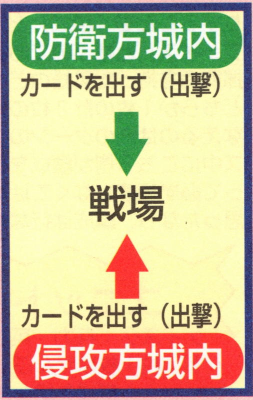


侵攻宣言・防衛宣言

そのターンのプレイヤーが、相手の城を目指し、すでに配備された戦力を戦場に出撃させることを侵攻宣言と呼ぶ。侵攻宣言をされた相手が逆に城を守るために戦力を戦場に出撃させることを防衛宣言という。もちろん自分のターンの戦闘フェイズでなければ侵攻宣言はできない。自分のターンに防衛宣言をすることもできない。侵攻、防衛どちらの場合も、配備している戦力すべてを出撃させる必要はない。もちろん1戦力も出撃させないという選択もある。ここで出撃させなかった戦力は、戦法を使わない限り、あとの段階では戦場に存在しないことになる。また、一部ユニットのルールテキストに『出撃費X』と表示されているものがある。これは出撃の際、Xの分だけギアを払わないと出撃できない、ということを差す。出撃の際はちゃんと支払うこと。

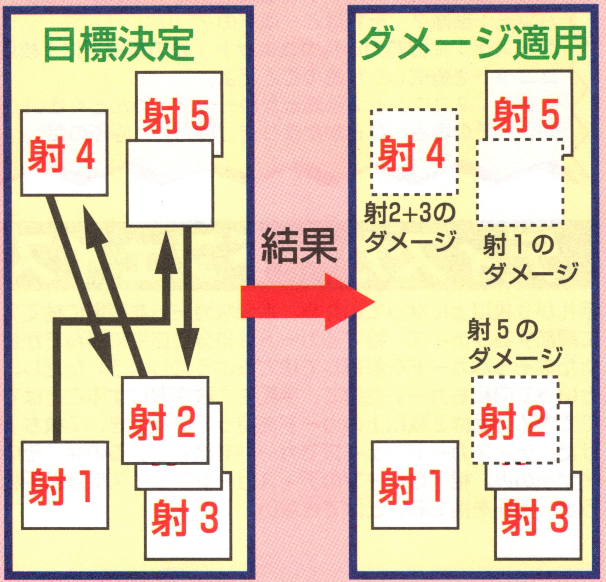
POINT! 出撃について

ハツミ：出撃させる戦力を選んで宣言するのね。ねえねえ、出撃させなかった戦力はどうなっちゃうの？
ケイスケ：この段階で出撃させなかった戦力は、戦場にいないことになるんだ。だから、このあとの戦いで倒されることがないかわり、逆に何もできないんだよ。



遠距離戦

一部のユニットが持つ『射撃』能力を使う段階で、侵攻側、防衛側ともに行ないたければ射撃が実行できる。ここで射撃を実行した戦力は『行動済み』になってしまう。次に侵攻側が射撃を行なう戦力についてひとつずつ、目標のユニットを選び、防衛側も同様に目標を選ぶ。ここで選べるのは単体のユニットか陣形の一番前にいるユニットだけだ。そして最後に同時にダメージを適用する。このとき各戦力が与えた射撃ダメージは累積しない。



POINT! 部隊を組んでいるときの射撃

ハツミ：ねえねえ、射撃をしたユニットと部隊を組んでた射撃能力を持ってないユニットって一緒に行動済みになるの？
ケイスケ：そうだよ。射撃は戦力ごとにおこなうからね
ハツミ：なんか損な感じ〜
ケイスケ：でも、射撃能力を持つユニットが戦力内に複数いる場合は射撃のダメージを合計することができるんだ
ハツミ：じゃ、ぜんぶ射撃ユニットの部隊を作ると強いんだ。

接近戦

速度のタイミングについて

接近戦には『速度タイミング』というものが存在し３、２、１と下がっていく。そして、速度３タイミングのときは速度３の戦力が動け、全部行動したら次は速度２が動け……という感じになっている。ただし行動可能なのは『未行動』の戦力のみ。また、個々の戦力は『待機』という行動で、行動を次の速度タイミングに遅らせることができる。各戦力が攻撃の対象とできるのは相手の戦力か城だ。攻撃側の戦力に対し、防衛側は、未行動の戦力で『迎撃』という行動ができる。迎撃を行なう条件は、相手が攻撃を加えてきた戦力と速度が同等以上であること。攻撃の対象になった戦力も同条件なら迎撃可能。迎撃を行なうとダメージは応酬となり、迎撃を行なった戦力は行動終了となる。

単体での戦闘

肝心の、戦闘での計算方法だが、これが実に単純。見るべきポイントは、攻撃力と防御力だけ。攻撃した戦力の攻撃力が、攻撃目標の戦力の防御力以上であれば、攻撃目標の戦力が撃破される。だが、接近戦でも、射撃と同じように与えたダメージが累積しない。例を挙げるなら、防御力４のユニットがいた場合、攻撃力３以下のユニットが何回攻撃しようと倒されることはないということだ。簡単な例は右図を参照しよう。また、攻撃を行なった戦力は、行動済みになる。これ以降の攻撃、迎撃は一切不可能だ。

迎撃について POINT!

ハツミ：『迎撃』っていうのがよくわからないなあ。
師匠：攻撃してきた相手の戦力に対して殴り返すことだ。『カオスギア』では攻撃か迎撃を行なわないと基本的にダメージを与えることができないので、絶対に忘れてはならんぞ。
ハツミ：はぁい。でもでも、お城や行動済みの戦力を攻撃されたら？　黙ってやられるのを見てるだけ？
ケイスケ：そんなときも迎撃。別の戦力が間に割り込んで迎撃できるんだ。ダメージも割り込んだ戦力が受けるんだよ。

部隊同士の戦闘

部隊間での戦闘も基本的には単体戦闘と同じである。しかしダメージの適応の計算方法が違う。まずユニットが縦に並んでいる場合。これは与えられたダメージから前のユニットの防御力を引いたものが後ろのユニットに与えられるダメージになる。次に横に並んでいる場合。このときはその部隊の持ち主が、横に並んだ陣形の互いのユニットの防御力を超えない範囲で好きなようにダメージを割り振れる。よって、前列の合計防御力を超えてしまった残りダメージは次の列に飛ぶ。

特殊能力

ユニットが持つ特殊能力のうち、カードに具体的な効果が記されていないものについて説明しておこう。ただ、射撃能力については、すでに遠距離戦の項目で説明しているので、そちらの方を参照してもらいたい。

攻撃の順番

侵攻側速度３
↓
防衛側速度３
↓
侵攻側速度２
↓
防衛側速度２
↓
侵攻側速度１
↓
防衛側速度１

攻撃の順番について

（防衛側）
速２（4 or 5番）　速２（4 or 5番）　速３（2番）

（侵攻側）
速３（6番）　速２（3番）　速３（1番）
速１

ダメージについて

③防４　④防２
①攻３　②攻２

戦闘例　○撃破　×撃破失敗

①が③に攻撃　×
①が④に攻撃　○
②が③に攻撃　×
②が④に攻撃　○
①が③に攻撃した後
②が③に攻撃　×

迎撃について

現在速度３タイミング

（空欄）　速３　速２
迎撃不可
攻撃　迎撃可能
速３

迎撃を実行できるのは、その速度タイミング以上の速度を持つ未行動の戦力だけ。この条件を満たしていれば攻撃目標になった戦力が直接迎撃することもできるぞ。

部隊へのダメージについて

防４
防３　防２
↑攻撃力９
攻撃９を前列でわりふれないので残る４ダメージを後列へ。よって全滅

防１
防５　防６
↑攻撃力９
攻撃９を前列でわりふれるので、この戦力は無キズ

反撃
この能力を持ったユニットが攻撃を受けた場合に自ユニットの速度に関係なく、攻撃してきた戦力に対して自分の攻撃力に等しいダメージを与える能力。迎撃しなくても、行動済みの状態でもダメージを与える。

突撃
攻撃した場合、その攻撃を実行したタイミングの速度の数値に等しい数だけ攻撃力が上昇する能力。速度3のユニットが速度1のタイミングで攻撃すると1上昇する。攻撃のみなので、迎撃時には適用されない。

蹂躙（じゅうりん）
この能力を持つユニットに対して相手が迎撃を行なった場合に適応される。迎撃してきた戦力を倒したとき、もしダメージが余ったのなら、その残りダメージを、本来の攻撃目標に与えるのだ。

攻城
城に対して攻撃した場合のみ発動する能力だ。表記してある（＋X）のXの数値ぶん攻撃力が上昇する。なんらかの戦力に迎撃されてしまうと、攻撃対象が城からはずれてしまうので、無効になってしまう。

略奪
城に対して攻撃した場合（X）でしめされた数値ぶんのギアを相手から奪って自分のギアに加えることができる能力。城を破壊しなくても効果は適用される。しかし、相手がギアを持っていなければ無効だ。

STEP5 勝利条件

『カオスギア』の勝利条件は以下の３つだ。交代でターンを繰り返して、ひとつでも条件を満たせば勝敗が決する。

１：相手の城をすべて無くす。
戦闘を繰り返して破壊してもいいし、相手の城を捨て札する計略を使ってもかまわない。とにかく相手の城を全壊すれば勝ち『カオスギア』のゲーム中、もっとも起こりやすい勝利法だ。

２：戦果を５つ得る。
星印のついた相手の城やユニットを戦闘で破壊すると、自分の戦果置き場に置くことになる。この星印を『戦果』と呼び、５つ集めると勝ちとなる。１枚で複数の戦果を持つカードもあるので、必ずしも戦果のあるカードを５枚集める必要はない。

３：対戦相手のメインデッキのカードがない。
メインデッキに１枚もカードがなくなってしまうと、即刻負けになってしまう。



リプレイコミック

ハツミちゃん、カオスギア初体験!!

まんが:金澤尚子



●実況&解説

このコーナーでは、上の段に掲載されているマンガのくわしい実況と解説を掲載。しかも、1ターンごとに師匠が、戦いの内容に関するありがたいコメントをのたまってくれるぞ。マンガとワンセットで読めば『カオスギア』のおおまかなルールと面白さのツボが見えてくる!?

■築城

ケイスケくんは、城デッキから<機兵工房><占い小路><城門>の順番で引き、<占い小路>を内壁に、<城門>を外壁に設置する。これで<機兵工房>から3Gを獲得。一方ハツミちゃんは<匠会支部><天幕><ジャンクヤード>と引き、そのままの順番で外壁へと並べていく。そして<天幕>と<ジャンクヤード>から2Gずつ、計4Gをゲット。

■手札を引く

ふたりは自分のメインデッキから、7枚ずつカードをドローして、それらを手札にする。ケイスケくんの手札は、<混沌の結晶><十の弓獅><知識の門番><クロイツ射撃隊><火槍の投擲兵><ナンバーズ・オブ・ソード><新米指揮官>。ハツミちゃんの手札は<ヤングライオン><市民兵団><風狼の騎手><魔力付与><玉石の姉妹><反撃>となる。その後、ジャンケンで先攻と後攻を決めることにする。ハツミちゃんが勝って、先攻を選ぶことに。

ハツミちゃんの残りギア:4G
ケイスケくんの残りギア:3G

師匠からのありがたいコメント

師匠:たぁりぁぁぁ!!!!(バキッ!!) ワシだ、師匠だ。ついに始まった、宿命の戦いが……。ワシも弟子たちがひとり立ちしてゆく姿を温かく見守ろうと思ったが……この性分ゆえ、黙っていられなくなった。そこで、ワシがターンごとにありがたい感想を聞かせよう。おっ、ふたりとも戦いの準備ができたようだ。フフ……こころゆくまで楽しむがよいぞ!

■1ターン目

ハツミちゃんは、まず収入フェイズに<匠会支部>から1Gを得る。よってこれまでに得たGは合計5。続いてドローフェイズ。ハツミちゃんは今回城デッキからのドローを選択し<狩場>を引く。<狩場>はかならず外壁、つまり城カードの一番外側に築城しなければならないが、すぐに3Gを得ることが可能である。続いて計略フェイズ、戦闘フェイズだが、ハツミちゃんはどちらもパス。2ターン目までは、どちらのプレイヤーも侵攻するユニットを持ってないハズなので、戦





匠会支部
マナ王国の影響力を持つ城カード。防御力は1と脆弱だが、マナ王国の城カードのなかで唯一定収入を持つので、マナ王国中心のデッキには必ず入るといってもいいほど重要な位置をしめるカード。マナ王国だけのデッキを組むならば、4枚ギリギリまで入れてもまったく問題ない。



狩場
ガイア族の影響力を持つ城カード。築城時に外壁に置かなければならないという制限がついているが、カードを引いた瞬間に一度に3ギアを得ることができる。短期間にギアが欲しいときに役にたつ。特に序盤には重宝することになるだろう。防御力は2、とやや薄め。



ヤングライオン
影響力1と1ギアで配備することができるガイア族の基幹兵力。コストは1ギアしかかからないので、犠牲にしても損害が少ないのはうれしいところ。速度が2あるので取りあえず配備しておくといろいろな局面で役に立つだろう。だが、防御力が1と打たれ弱いのが弱点である。



ナンバーズ・オブ・ソード
なんと1ギアも払わず配備することができる超低コスト兵力。そのうえ、カオスフォーマーなので影響力も必要ない。出撃費が1ギアかかるのは少々イタイが、ギアの管理をしっかりとしていれば、まあ問題はないだろう。能力的には上記のヤングライオンと同程度。

闘フェイズは基本的にパス。次は配備フェイズだ。ここで、ハツミちゃんは<ヤングライオン>を出そうとする。このカードを配備するのに必要な影響力は、ガイア族の『獣』が1。ハツミちゃんは<天幕><狩場>を場に築城しているので、影響力は充分。コストの1Gを支払い<ヤングライオン>を配備する。これでハツミちゃんの残りGは7。続いて編成フェイズだが、<ヤングライオン>は1ユニットのため部隊を組むことは不可能である。よってこのフェイズは自動的にパスされてしまう。最後にディスカードフェイズに移行する。ハツミちゃんはメインデッキからドローしておらず、<ヤングライオン>を配備しているので残りの手札は6枚。捨てる必要はナシ。
ケイスケくんの残りギア：3G
ハツミちゃんの残りギア：7G

師匠からのありがたいコメント
師匠：ほほう、<ヤングライオン>を出しおったか。なるほどな。ハツミちゃんは城が防御力の低いものばかりだから、盾として出すユニットとしてはなかなか妥当な線と言えるかのう。これで様子見か？まあ、7ギアも残すことができたし、初心者にしては上出来だろう。

■2ターン目

ケイスケくんは、収入フェイズに<城門>と<占い小路>から1G得て合計2Gを得る。ドローフェイズには、メインデッキから<皇帝の楔>を引く。それから、影響力もコストも0の<ナンバーズ・オブ・ソード>を配備し、ターンを終了。
ケイスケくんの残りギア：5G
ハツミちゃんの残りギア：7G

師匠からのありがたいコメント
師匠：こちらは<ナンバーズ・オブ・ソード>か。場に呼ぶのにギアがいらぬが、出撃費が必要なのはイタイな……。まあ、<ヤングライオン>とまったく同じ能力のユニットなので、どちらも攻め入ることができなくなったな。実に静かな立ち上がりよ……

■3ターン目

ハツミちゃんは<匠会支部>で1Gを得て、今度はメインデッキから<ソードライオン>をドローする。そして戦闘フェイズに<ヤングライオン>で侵攻。これに対しケイスケくんは出撃費1Gを支払って<ナンバーズ・オブ・ソード>で防衛する。<ヤングライオン><ナンバーズ・オブ・ソード>とも速度2のため侵攻側のハツミちゃんから攻撃目標を選ぶ。



ここでハツミちゃんは、ケイスケくんの城を攻撃目標に選択する。＜ナンバーズ・オブ・ソード＞の速度は２なので、ここでケイスケくんは＜ヤングライオン＞で迎撃可能であるが、ケイスケくんはなにもしない。なぜなら＜ヤングライオン＞の攻撃力２では、ケイスケくんの外壁にあたる防御力４の＜城門＞が壊せないからである。ここで、仮に＜ナンバーズ・オブ・ソード＞で＜ヤングライオン＞を迎撃すると、＜ヤングライオン＞は倒せるが、迎撃のルールであるダメージの応酬により＜ナンバーズ・オブ・ソード＞も死亡してしまう。そこで、あえてケイスケくんはなにもしないという選択をとったのだ。もちろんこの後、ケイスケくんは＜ナンバーズ・オブ・ソード＞で＜ヤングライオン＞を攻撃、無傷で撃破。戦闘フェイズが終了してしまう。はっきりいって、これはハツミちゃんのミスだ。

しかもこのままの状態では、ハツミちゃんの城は無防備。もちろん配備フェイズにユニットを出す。今回は奮発し、４Ｇを支払って＜ソードライオン＞と＜風狼の騎手＞の２体を配備。編成フェイズに１ユニットを指揮できる＜ソードライオン＞に＜風狼の騎手＞を組み込み、機動陣形の部隊に編成し、ターンを終了させる。

ハツミちゃん：４Ｇ
ケイスケくん：４Ｇ

師匠からのありがたいコメント

師匠：ぐわあぁぁ!!　いったい何を考えておるのだハツミちゃんは！　これではまさしく無駄死にではないかぁぁ！　まぁこれは初心者が陥りやすいミスと思わぬこともないが……。ケイスケくんもケイスケくんだ！　初心者に対して注意してあげるとかないのか？まったく容赦してやらぬとは！　こやつ、恐るべし！

■４ターン目

ケイスケくんは、収入フェイズで＜城門＞と＜占い小路＞から合計２Ｇを得る。次のドローフェイズでは、メインデッキを選ぶことにし、＜ペイジ・オブ・カップ＞を引いて手札に入れた。そして、計略フェイズでは１Ｇを支払い、＜混沌の結晶＞を使用。この計略で４Ｇ得る。これで１枚のカードを使用することで、差し引き３Ｇ手に入れたことになった。これで合計Ｇ数は９と、大量になる。だが、ハツミちゃんも対抗して計略を使うと言い出す。そこで選んだのは、コスト２Ｇの＜建築＞だ。これはその場で築城ができる計略なので、ハツミちゃんは城デッキからドローをして、引いた＜逢魔ヶ辻＞を外壁に設置。ルールテキストに書いてあるとおりに２Ｇを得た。ハツミちゃんはしてやったり、と思ったようだが、





クロイツ射撃隊
影響力１と１ギアで呼べ、射撃能力を持つデ・バース帝国の基幹兵力。射撃デッキとして欠かすことができないカードだ。
射撃能力以外の能力、攻撃力・防御力・速度はすべて１と最低ランクとなっているが、射撃能力があるので、充分に利用価値があるといえよう。



新米指揮官
影響力１と１ギアで呼べる指揮官。コストが低いので序盤では役立つが、指揮できる兵力がひとつだけのため、勝負を決めるだけの大きな力とはならない。だが、序盤で強力な兵力と陣形を組むことができれば、相手の出方によってはそのまま勝負を決めることも可能か？



建築
その場で築城を行なうことができる計略。ギアや影響力が少ないとき、特に最初の７枚のドロー時に手札に入っていると、けっこううれしい。このカードを使うことで、ドローフェイズで城カードを引く回数が減ることになるなので、早いうちに戦力を場に展開することが可能だ。



皇帝の楔
１部隊すべての防御力が１上昇するうえ、中央突破といった迎撃不能状態の戦力を迎撃することもできるようになる。密集陣形の部隊でないと効果がないのはイタイが、デ・バース帝国のデッキなら必須の戦法。このカードを入れるなら、密集陣形が組める指揮官は必須。

実は＜建築＞を使用するのに支払ったＧが２で、＜逢魔ヶ辻＞を築城して得たＧが２Ｇなので、Ｇの結果はプラスマイナス０、４Ｇのままである。まあ、城の防御力はわずかながらも高めたことになるが……。その後、ケイスケくんは戦闘フェイズをパス。これは、＜ナンバーズ・オブ・ソード＞だけで相手に侵攻しても、＜ソードライオン＞と＜風狼の騎手＞に迎撃されてしまい＜ナンバーズ・オブ・ソード＞が死亡する結果になるためである。ここはまだ待ちどきだ、と思ったケイスケくんは、配備フェイズに２Ｇを支払って＜クロイツ射撃隊＞と＜新米指揮官＞を配備。ここで１ユニットを指揮可能な能力を持つ指揮官＜新米指揮官＞の指揮下に＜クロイツ射撃隊＞を編成、密集陣形の部隊を組んでターンを終了する。

ハツミちゃん：４Ｇ
ケイスケくん：７Ｇ

師匠からのありがたいコメント

師匠：ほほう、なるほど。計略の応酬が展開されたか……。なかなかゲームらしくなってきたのう。これからの展開は目が放せぬな。

■５ターン目

ハツミちゃんは収入フェイズで１Ｇ得る。ドローフェイズではメインデッキを引き、＜岩馬の騎士＞をゲット。そして戦闘フェイズで侵攻宣言し、＜ヤングライオン＞と＜風狼の騎手＞の部隊を出撃させる。どうやらハツミちゃんは部隊の合計攻撃力５なので、＜城門＞を破壊できると思ったようだ。これに対してケイスケくんは＜クロイツ射撃隊＞と＜新米指揮官＞の部隊、さらに出撃費１を支払って＜ナンバーズ・オブ・ソード＞を防衛に出撃させる。そして迎えた遠距離戦タイミング。ケイスケくんが＜クロイツ射撃隊＞の射撃で＜風狼の騎手＞を撃退する。これで＜クロイツ射撃隊と＞部隊を組んでいる＜新米指揮官＞も一緒に行動終了状態になったが、ハツミちゃんの考えはこれで崩れ去った。しかし、この後ケイスケくんが、＜ナンバーズ・オブ・ソード＞の行動を遅らせ、ハツミちゃんに行動の機会が訪れる。ここでハツミちゃんは生き残った＜ソードライオン＞でケイスケくんの部隊を攻撃。行動終了状態で無防備な＜新米指揮官＞と＜クロイツ射撃隊＞を守りたいケイスケくんは、部隊内ユニットの防御力を１上昇させる戦法＜皇帝の楔＞を使用する。これで＜新米指揮官＞の防御力が３、＜クロイツ射撃隊＞が防御力２になった。横並びの密集陣形を組んだ部隊は受けるダメージを自分で振りわけるので、＜ソードライオン＞の攻撃力３を＜新米指揮官＞に２点、＜クロイツ射撃隊＞に１点、と振り分ければ両者無傷で済むのだ。



しかし、そうはさせじとハツミちゃんも戦法を使用。<魔力付与>をつかって<ソードライオン>の攻撃力を1上昇させ4にする。結果、ダメージ振り分けのパターンは2・2か3・1、または1・3のどれかになるので、どうダメージを分けても<新米指揮官>か<クロイツ射撃隊>が死亡してしまう。ケイスケくんは射撃能力を持つ<クロイツ射撃隊>を守るために<新米指揮官>を犠牲にする。その後、ケイスケくんは行動終了した<ソードライオン>に対して<ナンバーズ・オブ・ソード>で攻撃、それを撃破。ハツミちゃんはすべてのユニットを失ったが、配備・編成は行なわずターン終了。
ハツミちゃんの残りギア：4G
ケイスケくんの残りギア：5G

師匠からのありがたいコメント

師匠：ムムゥ……これも初心者がおちいりやすいミスだな。前列の城を壊せるからといって、相手の能力をよく見ずに攻撃を仕掛ける。だいたいは跡に自分の戦力の屍が残るのみ……。まあよい、この屍の山を乗り越えてこそ、真のカオスゲイナーの道が開けるのだからな。ほうれ見るがいい、ハツミちゃんも後半の戦法のやりとりで汚名返上しておるではないか！

さて、これから先は部隊内の小競り合いが続くので、10ターン目まではダイジェストで見てみることにしよう。師匠もちょっと休憩だ。

■6ターン目(ダイジェスト)

ケイスケくんは<魔窟>を内壁に築城、Gは10Gとなる。<ペイジ・オブ・カップ><十の弓獅子隊>を配備し、<クロイツ射撃隊>を加えた包囲陣形部隊を編成する。
ハツミちゃんの残りギア：4G
ケイスケくんの残りギア：6G

■7ターン目(ダイジェスト)

ハツミちゃんは外壁へ<市場>を築城、これで、Gは合計8となる。配備フェイズに7Gを支払い<岩馬の騎士>と<市民兵団>を配備、そして編成フェイズに<市民兵団>を先頭に出した紡錘陣形の部隊を編成。
ハツミちゃんの残りギア：1G
ケイスケくんの残りギア：6G

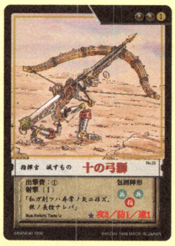
■8ターン目(ダイジェスト)

ケイスケくんは、ドローフェイズで<市場>を外壁に築城。合計11Gとなった。その後、出撃費3Gを支払って<十の弓獅子隊>部隊、そして<ナンバーズ・オブ・ソード>を出撃させる。そこでハツミちゃんも<岩馬の騎士隊>の部隊で防衛。遠距離戦でケイスケくんの<十の弓獅子隊>が射撃を行ない、<市民兵団>が撃破される。が、これにより<岩馬の騎士>の速度が本来の2に上昇。ケイスケくん





魔力付与
１ユニットの攻撃力を１上昇させるというわかりやすい効果の戦法。コストが安いうえ制限がなく、重ねがけもできるので、どんなデッキに入れても便利に使うことができる。たった数値１の差でも重要となってくる『カオスギア』では、決め手となることもしばしばである。



十の弓獅
影響力は２必要だが、Ｇは１で配備できるコストのかからない指揮官。射撃能力を持ち、指揮能力も高いので、いろいろな局面で活躍してくれる。速度と防御力が低いのが苦しいところだが、攻撃力が３と高いので、使い方次第では勝負の決め手にも成りうる。



ペイジ・オブ・カップ
場に出す際、影響力を必要としないカオスフォーマーの兵力。充分な接近戦能力に加えて射撃能力を持つので、さまざまな使い方ができ、相性が悪いデッキがほとんど存在しない便利な兵力である。出撃費が１ギア必要だが、支払うだけの活躍を見せてくれるだろう。



狂える闇の精霊
『カオスギア』の戦闘のルールを根底から覆してしまう脅威の配下。部隊を組んでいる戦力が、すべて出撃不能になってしまうのである。このカードを前提に組まれたデッキを相手にするときは、配下対策をしたデッキでないと相当苦戦するだろう。

が＜ナンバーズ・オブ・ソード＞の行動を遅らせたため、＜岩馬の騎士＞が＜十の弓獅隊＞部隊を攻撃する。これを＜ナンバーズ・オブ・ソード＞が迎撃し、ダメージの応酬の結果＜ナンバーズ・オブ・ソード＞だけが死亡する。ケイスケくんは、配備フェイズで、＜知識の門番＞と＜火槍の投擲兵＞を配備。これに＜ペイジ・オブ・カップ＞を加え、部隊を組んでターンを終了する。
ハツミちゃんの残りギア：１Ｇ
ケイスケくんの残りギア：３Ｇ

■９ターン目(ダイジェスト)

ハツミちゃんはドローフェイズに＜四元の塔＞を引き、内壁に築城する。戦闘も配備も行なわない。
ハツミちゃんの残りギア：２Ｇ
ケイスケくんの残りギア：３Ｇ

■10ターン目(ダイジェスト)

ケイスケくんは＜蒸気投石隊長＞を引き、手札に入れる。その後、全軍で侵攻するが、これに対してハツミちゃんはバカな理由（マンガ参照）で防衛を行なわない。結果、次々と城が崩されていき、残るハツミちゃんの城は＜天幕＞＜匠会支部＞そして＜四元の塔＞の３枚になる。ここにきてハツミちゃん大ピンチ！
ハツミちゃんの残りギア：４Ｇ
ケイスケくんの残りギア：２Ｇ

■１１ターン目

ハツミちゃんは１Ｇを得て、メインデッキから配下の＜狂える闇の精霊＞を入手する。ハツミちゃんはほかにできる行動がないので、＜狂える闇の精霊＞をとりあえず配備する。これが結果的にケイスケくんに大ダメージ！　なぜならば＜狂える闇の精霊＞は、自分は指揮官と英雄のみ、相手は兵力と英雄のみでしか戦闘できないからである。今の状況でいえば、指揮官である＜岩馬の騎士＞しかユニットのいないハツミちゃんにはまったく影響がなく、逆にしっかりと部隊を編成しているケイスケくんはすべての戦力が出撃不能になってしまうのだ。驚くケイスケくんをよそに、ハツミちゃんはターンを終了する。
ハツミちゃんの残りギア：２Ｇ
ケイスケくんの残りギア：２Ｇ

師匠からのありがたいコメント

師匠：なっ、なんと！　ここで＜狂える闇の精霊＞だとぉ。これでハツミちゃんは持ち直せるかもしれぬ！　ビギナーズラックという言葉もあるが、なかなかやるな……この娘。たった１枚のカードで大きく変わる戦況。これだから『カオスギア』は面白いぃ！



■12ターン目

ケイスケくんは、収入フェイズで１G得て、城デッキから＜工場街＞をドロー。ハツミちゃんの＜岩馬の騎士＞の攻撃力３に耐えられる城を外壁に築城したかったが、残念ながら＜工場街＞の防御力は２。仕方がないので、それを内壁に築城したあと、侵攻可能にするため編成フェイズで全部隊をバラバラの戦力にする。だがハツミちゃんの城はどれも防御力が２であるため、もうひとつ攻撃力が２以上のユニットを配備しないとハツミちゃんの城を崩すことができない。今は我慢のとき、と考えターンを終了。

ハツミちゃんの残りギア：２G
ケイスケくんの残りギア：３G

師匠からのありがたいコメント

師匠：まだ、ピンチと決定した訳ではないが、ケイスケくんはこれからが正念場ぞ。ユニットの数では勝っておるので、何らかのよいカードをドローしたいところだな。今回は失敗したが……次はどうかな？

■13ターン目

ハツミちゃんは１Gを得た後、＜水場＞を内壁に築城。戦闘フェイズには＜岩馬の騎士＞で侵攻。ケイスケくんが防衛しなかったため、ハツミちゃんは初めて城の破壊に成功する。壊れたのは＜市場＞、だがこれはケイスケくんの策略だった。＜市場＞が破壊されれば防御力４の＜城門＞が外壁になり、収入が１G増えるのである。よって＜岩馬の騎士＞の攻撃では城はびくともしなくなった。これでハツミちゃんは、４以上の攻撃力を持つ戦力が必要となる。

ハツミちゃんの残りギア：３G
ケイスケくんの残りギア：３G

師匠からのありがたいコメント

師匠：ケイスケくんめ、なかなか小賢しいマネをするな。たぶんハツミちゃんはこれにまったく気がついておらぬぞ。ワシくらいの上級者になればひと目で見破れるのだが……。

■14ターン目

ケイスケくんは、３Gを得てメインカードから＜狙い撃ち＞を引く。これは１戦力の射撃ダメージを上昇させる便利なカードなのだが、今の状態では役に立たない。以後すべてのフェイズをパス、これでターン終了だ。

ハツミちゃんの残りギア：３G
ケイスケくんの残りギア：６G

師匠からのありがたいコメント

師匠：う～む、世の中うまくいかんものよのう。ケイスケ君はまた役に立たぬカードを引きおった。まあ、前回のターン





工場街
デ・バース帝国の影響力を持つ城カードである。防御力は1と最低の数値なので、壁としてはまったく役にたたない。そのかわり、毎ターンに1ギアの定収入を得ることができる。ドローフェイズでこのカードを引いたならば、内壁に築城するのがセオリーといえるだろう。



岩馬の騎士
マナ王国のユニットのなかではトップクラスの防御力を持つ。一見すると攻撃力が低いので気になるが、実は突撃能力を持っているので、かなりのパンチ力がある。陣形も応用が効く便利な形なので、やや高めな感じがするコスト分の働きは充分期待できる。



狙い撃ち
対象の射撃能力のダメージを1上昇させる戦法。重ねがけもできるので、なかなか役にたつ。射撃デッキには必ず入れておきたいところである。逆に、射撃能力を持たない戦力に対しては何の役にもたたない。自分のデッキには何枚入れるとバランスがよいのか、よく考えること。



集中砲火
射撃能力を持つふたつの戦力で、敵側のひとつのユニットに対して攻撃ができるようになる戦法。ユニットの組み合わせによっては射撃とは思えぬほどの大ダメージをたたき出すことが可能になるので、ここぞというときに使うとその効果は絶大だ。

で収入を1G増やしたので、これからはドローをメインデッキに集中させるはず……。必要なカードも手元に来やすくはなるだろうよ。

■15ターン目

ハツミちゃんは2Gを得て、メインデッキから<エリカ・ザ・シャドウ>を引く。ここでハツミちゃんは重大なことに気がついた。それは<エリカ・ザ・シャドウ>は英雄であるため、<狂える闇の精霊>の影響を受けない、ということである。また、指揮能力を持たないために<岩馬の騎士>の指揮下に編成可能ということも。そうすれば、攻撃時には合計攻撃力5の部隊を組んで<城門>の破壊が可能だ。ハツミちゃんは4Gを支払い<エリカ・ザ・シャドウ>を配備、もちろん<岩馬の騎士>の指揮下に入って部隊を組む。
ハツミちゃんの残りギア：1G
ケイスケくんの残りギア：6G

師匠からのありがたいコメント

師匠：ぬおおぉ！　<エリカ・ザ・シャドウ>だとぉぉ。この娘、またすばらしいカードを引きおった！　さらに、自分の力で現状打破の方法まで閃くとは！　ハツミちゃん侮り難し。この娘、間違いなく成長しておるぞ！

■16ターン目

ケイスケくんは3Gを得て、メインデッキから<集中砲火>を引く。そして自分の状態を考えてみる……Gは有り余っているが、いかんせんユニットの攻撃力が足りないのがイタイようだ。だが、今の戦力ではどうやっても<岩馬の騎士>が崩せない。ただ、場に出ている兵力の数が多いので、ハツミちゃんが侵攻しても、まだまだ数ターンは持ちそうだが……。よって、チャンスを待つことにしてターンを終了。

ハツミちゃん：1G
ケイスケくん：9G

師匠からのありがたいコメント

師匠：<エリカ・ザ・シャドウ>という英雄の登場か……これはピンチだな。だがメインデッキのドローで戦力を待つしかない……。ケイスケくんもそれには気づいておるようだが……。さて、現状を打破できるか？

■17ターン目

ハツミちゃんは2Gを得て、<ザ・バーズ>を引く。Gもギリギリあるので、計略フェイズでなにげに使ってみるが、これにより<狂える闇の精霊>以上の大激震が起こってしまう。



<ザ・バーズ>の能力は、部隊を組んでいないユニットすべてに2ダメージを与える、という計略だ。この効果はもちろん、相手も自分も含まれる。ここでケイスケくんは、<狂える闇の精霊>に対抗するために、部隊をすべて解散していたので、全ユニットに2ずつダメージが与えられた。結果、防御力が3以上のユニットが場に存在していなかったため、なんとすべての戦力が全滅してしまう。逆に、ハツミちゃんの戦力は、紡錘陣形を組んだ<岩馬の騎士>と<エリカ・ザ・シャドウ>の部隊しかなかったので、何のダメージも受けなかった。ここがチャンスと見たハツミちゃんは、戦闘フェイズで<岩馬の騎士>部隊を侵攻させる。防衛する戦力のいなくなったケイスケくんの城は、まったくの無防備状態。なす術なく外壁が破壊されてしまう。これでターン終了。ハツミちゃんの引いた<ザ・バーズ>によって、ケイスケくんはこのターンで致命的ダメージを受けたことになる。

ハツミちゃんの残りギア：0G
ケイスケくんの残りギア：9G

師匠からのありがたいコメント

師匠：も、もはやこれは何も言うことはあるまい。ハツミちゃんは運が良すぎだ。うまいことケイスケくんが部隊をバラした後に<ザ・バーズ>を引くとは……。遊●くんもビックリの鬼ヅモコンボが炸裂じゃぁ！　次のターンでケイスケくんは、盾にできるユニットや防御力5以上の城などを引かぬと、今回のゲームは投了を迎えてしまうぞ！

■18ターン目

ケイスケくんにとって、運命のターンが始まった。まず、収入フェイズで3Gを得、ドローフェイズでは、メインデッキからドローすることにした。先ほどからいらないカードを引きまくっているので、そろそろ良いカードが出るだろう、と期待したのである。しかし、ドローしたカードは戦法の<反撃>。ユニットのいないケイスケ君にとって、またしてもなんの役にも立たないカードであった。これで次のターンのハツミちゃんの攻撃に対抗できなくなってしまったので、戦闘フェイズで、すべての城が破壊されること決定。ケイスケくんは敗北を認めるしかなく、ゲームは終了してしまった。

師匠からのありがたいコメント

師匠：お……終わってしまった。し、しかも初プレーのハツミちゃんが勝つとは……。しかしケイスケ君もふがいないのぉ。まあよい、これからふたりを呼んで、反省会でもおこなうとするか……。





ザ・バーズ
部隊を組んでいない単体ユニットすべてに２ダメージを与えるという直接ダメージ系の計略。むろん、自軍も例外ではないので、使用の際は、自分のユニットは部隊を組んでおくこと。しかし、なかなか防御力２のユニットが単体で戦力となることはない。使い方に工夫が必要か。



エリカ・ザ・シャドウ
英雄としてはやや物足りない能力だが、ダメージさえ与えればどんな戦力にもダメージを振りかえれる特殊能力がけっこう凶悪。うまく使用すると思わぬ効果を発揮する。
ただ、防御力が１と低いのがツライので、部隊に入れて使用しよう。結構長生きすることができる。



反撃
対象の包囲陣形を組んだ部隊に対して、反撃能力を与えることが可能になるエレアル旅団の戦法カード。これを使ったユニットは、速度に関係なくダメージを応酬させることができるので、効果は高いと言ってよい。エレアル旅団中心のデッキには、ぜひとも入れておきたいカードである。

戦い済んで、日は暮れて……

ケイスケ：くっ、くやしい……くやしすぎる。まさか初プレーのハツミちゃんに負けてしまうなんて……。あそこで弱気にならず、部隊を組んだままにしてれば……(涙)
ハツミ：おほほほほ！　これであたしがケイスケくんよりも強いってわけね。これからあたしのことを呼ぶときは、尊敬と畏怖の念を込め、ハツミさま、とでも呼んでくださる？　脆弱なる一般大衆のケイスケさん？
ケイスケ：だ、誰が呼ぶか！　たった１回勝っただけで調子にのるなぁ！
師匠：そのとおり！
ケイスケ：あっ、師匠
師匠：敗者よ、失敗は思う存分悔いるがよい。そして、次は同じ過ちを繰り返すな。ならば勝者よ、奢ることなかれ。勝利の余韻はほどほどせねば、次なる戦いに敗者となっておろう。
ハツミ：なんだかよくわかんないけど、たぶん調子に乗るなってことね。わかりましたぁ師匠、これから気をひきしめま〜す。
師匠：ウム、よろしい。ではケイスケくん、君に問おう。敗因は何だ？
ケイスケ：う〜ん、やっぱり一番の理由はハツミちゃんの引きの良さかな。<ザ・バーズ>が出るなんて、夢にも思わなかったし……
師匠：なるほど、たしかにハツミちゃんの引きは脅威的だった。しかし、このビギナーズラックとは別に、もうひとつミスがあるぞ。
ケイスケ：えっ、それっていったい何？
師匠：いや、おヌシも気づいておるはずだ。もう少し早く、メインカードを連続で引かなければならなかった、ということを。ケイスケ君は途中、ギアはあったものの目先の戦力にとらわれ城カードを引いた。あそこで思い切りよくメインカードをドローすれば、最後のカードが<反撃>、などという間抜けな終わりかたをしなかったかもしれぬ……。いや、よしんば強力カードが出て、再びスタートラインに戻すこともできたのかもしれぬのだ。
ケイスケ：た、たしかに……。
師匠：まあ、過ぎてしまったことは仕方がない。このような泣くに泣けないミスを繰り返すことで、人は強くなってゆくのだ。さあ、ふたりともあのおもちゃ屋さんに走れ！　あの店のカオスギアをぜんぶ買ってこい！
ケイスケ、ハツミ：はいっ師匠！
そしてふたりはおもちゃ屋へ
ハツミ：カオスギアをくださ〜い。
師匠：ヘイっ、いらっしゃい！　ここにあるカオスギアぜんぶですね、まいどありぃ！
ケイスケ、ハツミ：し……師匠!!!!
ふたりの旅はまだまだ続きそうである。

最強決定

謎のマスクマン乱入！！どうなるこの

公式(?) カオスギアトーナメント

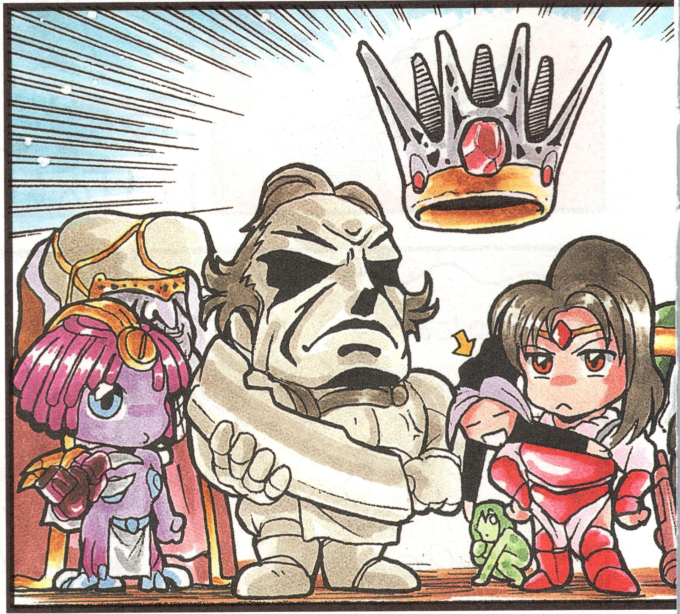
都内某所にて、集まるべくして集まった、ハツミちゃん、ケイスケ君、そして師匠らカオスゲイナーたち。彼らがナンバーワンを決めるため、戦いをはじめるのは、当然といえば当然の成り行き。熱いバトルが始まった。謎の乱入者も登場した超盛り上がりのカオスギア大会。ここではそのくわしい模様をレポートするぞ！

**ハツミちゃんもゲームに慣れてきたところで、『カオスギア』大会を開催することになっ
ハツミちゃん、ケイスケくん、師匠の3人で行われる予定だったが、そこに一陣の風が吹**

謎の覆面男：HAHAHAHAHA……、そこの一般ピーポーたち、なかなか面白そうなことしてマスねーミーもそのファイトに混ぜてミーマセンカ？
師匠：ぬぅっ、貴様は？
ハツミ：知ってる人？　師匠。
師匠：ま、まあな。ヤツはワシが旅の途中で出会った、強豪カオスゲイナー、謎のマスクマンだ。
謎のマスクマン(以下マスク男)：OH！　それじゃあ知ってる言わないネー。でも、たしかにミーはシショーとの決着つけるため、わざわざここにキタノデース。

ということで騒がしく始まったトーナメント。注目の組み合わせは右の表のとおり。第一試合はハツミちゃんとケイスケくんの対決だ。ケイスケくんが前回の勝負の雪辱を果たすことができるのか、それともハツミちゃんが連勝するのか。第2試合は師匠と謎のマスクマンの対決。こちらも謎の因縁ありきで波乱が起こるのは必至。トーナメント形式だと1回負けたらそれまでだから、ただゲームを繰り返しているのとはまた違った緊張感があって面白いぞ。みんなもゲームに慣れたら友だち同士でやってみてはいかがかな？

また、それぞれのデッキの内容も詳しく紹介しているので、カードの配分や構成など、オリジナルのデッキを組むときの参考にしてくれ。



最強を目指すものたち

A ハツミちゃん

デッキ名：狂った鳥が、闇に舞う
コンセプト：狂える闇の精霊で場を支配



デッキ解説
ハツミ：このデッキはケイスケくんをやっつけた<狂える闇の精霊>を使ったコンビネーションを狙ってるんだ。だから英雄がけっこう入ってるでしょ？　兵力型の英雄の<エリカ・ザ・シャドウ>と<小さき火竜シャムシェ>がポイントね。シャムシェは可愛いし、指揮官を強くするし、すっごい好きなカードよ。運が悪くてなにもできなくなっちゃわないようにマナ王国とガイア族だけにしたよ。<狂える闇の精霊>には<ザ・バーズ>が欠かせないもんね。

デッキ・城デッキ20枚
市場×4　匠会支部×4
胸壁×2 土塀×3　狩場×3
水場×4

メインデッキ40枚
風狼の騎手×4　燎炎の
岩馬の騎士×2　焔馬の
大地の拳ディエンシア
黒鉄の狂戦士サマドーラ
小さき火竜シャムシェ
狂える闇の精霊×2
魔力付与×3　切り込み
一騎打ち　暗殺者
ヤングライオン×3　レ
ランニングシャドウ×2
ロックジャンパー×2　ソ
ダークアントラー×2
エリカ・ザ・シャドウ
アニマルルート×2　ザ

B ケイスケくん

デッキ名：射撃デッキマークII
コンセプト：とにかく射撃



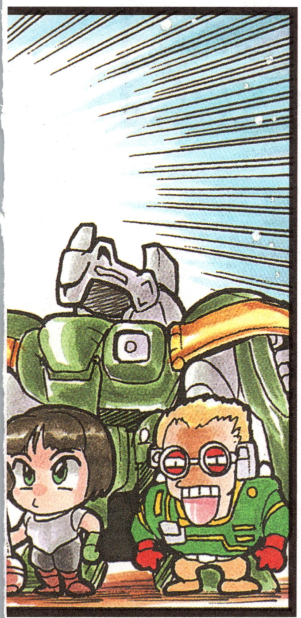
デッキ解説
ケイスケ：ハツミちゃんに負けたデッキからあんまり変わってないかな。勢力的にはマナ王国を抜いてデ・バース帝国とエレアル旅団のふたつに絞ったくらいかな。あとは英雄を少し増やして、配下対策として前から入れてた<ブービートラップ>を1枚増やして、さらに<最後の手>を1枚入れたんだ。これで配下ひとりにメロメロになっちゃうことは防げる……はずなんだけど。とにかく、ハツミちゃんには絶対に負けたくないな。

デッキ・城デッキ20枚
税関×3　ジャンクヤード×3
工場街×4 逢魔ヶ辻×4　魔窟×2
占い小路×4

メインデッキ40枚
クロイツ射撃隊×4　メリ
SA-VI型機獣改『ブルス
リーゼン軌道砲
第三階級軍団長×4　蒸
機神イリアコント
ガルフ上級技官
皇子グリューエン
狙い撃ち×2　集中砲火
配置転換
ブービートラップ×2
飛行船×2　最後の手
煙る照星
十の弓獅×3
混沌の結晶×2　時空共
ペイジ・オブ・カップ

の勝負！？

った一同。大会は、
さく（ピュウ）。



勝負はトーナメント



騎士×２
乗り手

×２

ッドボアア×２

ードライオン×２
ツァ・クァ・トリカ

・バーズ×２

C 師匠

デッキ名：英雄デッキ
コンセプト：男らしさ

デッキ解説

師匠：わたしのデッキのコンセプトはズバリ『男らしさ！』とでも言っておくか？　ちまちました戦い方は性に合わん。そこで、＜剣豪ガルス＞をはじめとする英雄をたっぷり入れて、とにかく英雄を出すためにフルチューンしたデッキだ。要となるカードは＜混沌の波動＞と＜偽りの報酬＞。この２枚のカードがあれば、最速３ターン目でどんな英雄も出撃できるのだ！　うかうかしてる相手なら一撃で勝負を決めることも可能！　どうだ、男のデッキだろう？



デッキ・城デッキ20枚
魔窟×４　スラム街×４
逢魔ヶ辻×４　砦×４
胸壁×４

メインデッキ40枚
偽りの報酬×４
混沌の波動×４
混沌の結晶×４
アル・ハシムのキャラバン×４
剣豪ガルス×４
騎士グレイ×４
四元の王×４
黒鉄の狂戦士サマドーラ×３
小さき火竜シャムシェ×２
大地の拳ディエンシア
ダラート・ザ・グレート×２
ミシュロック・ザ・サン
トゥトゥテペク・ザ・ロングノーズ
貫く腕ピアス
歩く城ガーベルシュタイン

ア甲殻飛空艇×２
ァー』×４

玩投石隊長×２

門×２
体

D 謎のマスクマン

デッキ名：戦果なしデッキ
コンセプト：仮面の魔女でギアを使わせる

デッキ解説

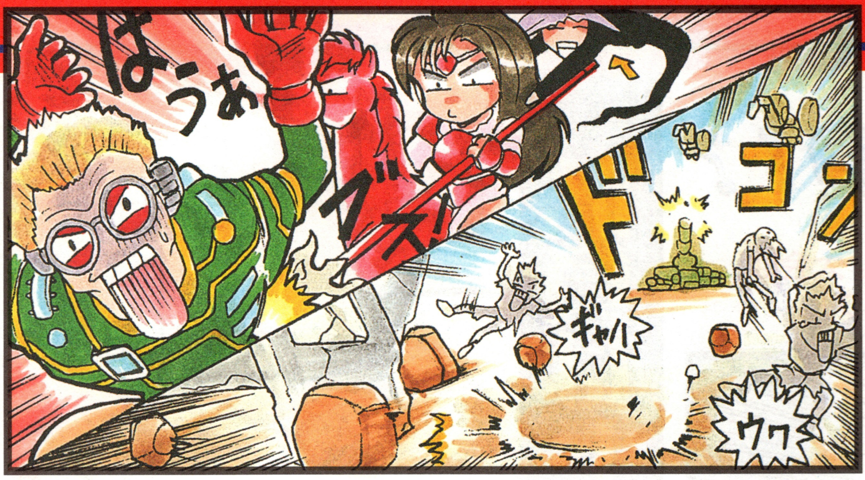
マスク男：ミーのデッキコンセプト？　それはズバーリ相手のギア封じにアリマース。これで相手の動きはストップね。ここでベリィ必要なのが＜仮面の魔女＞。戦果のあるカードは、戦果１につき１ギアマイナスよ。恐ろしい配下ネ。相手がストロングなカードを入れているほど、効果アリマース。２枚も出せば収入ナッシング。それどころか収入マイナスカーモしれないネ。オフコース、ミーの効果を受けないヨーニ、ミーのデッキは戦果まったくナシヨ。



デッキ・城デッキ20枚
商人ギルド×４　スラム街×４
魔窟×４ 逢魔ヶ辻×４　砦×４

メインデッキ40枚
煙る照星×２
幽霊騎士団×３
鋼の処女×２
虚ろなる鎧
鞍いらずの騎士×３
轟く車輪
仮面の魔女×４
つるべの動き×４　反撃×３
混沌の結晶×３
混沌の城×３
時空共鳴×３
パンツァー騎士×２
ナンバーズ・オブ・ワンド×２
ナンバーズ・オブ・ソード×２
吟遊詩人×２

ハツミちゃん VS ケイスケくん



ハツミ：＜燎炎の騎士＞で〜っす
ケイスケ：第１ターンからそれか！　いかん。城を攻撃されたら瞬殺されてしまうかも……
＜燎炎の騎士＞は速度３に突撃を持つ優秀なユニットだ。指揮官なのだが単体でも充分な強さを発揮するので、＜狂える闇の精霊＞と非常に相性が良い。ここで、ケイスケくんは自分のユニットを１枚捨て札にすることで、相手の指揮官か英雄を１枚捨て札にできる＜時空共鳴＞を使用する。ターゲットはもちろん＜燎炎の騎士＞だ。その後は＜十の弓獅＞と＜SA-Ⅵ型機獣改『ブルスター』＞で射撃部隊を組んだケイスケくんに対し、ハツミちゃんは射撃のダメージを受けない＜ランニングシャドウ＞で対抗する。
ケイスケ：そんなぁ!!
ケイスケくんの悲痛な叫びが響きわたるが、戦闘に関してはケイスケくんに一日の長あり。ハツミちゃんは、強豪カード＜SA-Ⅵ型機獣改『ブルスター』＞を倒すが、その見返りとして、全てのユニットを失ってしまう。その後、ケイスケくんは、射撃３という脅威の能力を持つ＜リーゼン軌道砲＞を配備し、次々にハツミちゃんの城を破壊。ここでようやくハツミちゃんが切り札の＜狂える闇の精霊＞を引く。そして、ケイスケくんの攻勢がおさまった隙に＜燎炎の騎士＞を配備、逆転に向けて動き出す。だが、ケイスケくんもこういった事態への備えを忘れていない。＜ガルフ上級技官＞を配備し、＜リーゼン軌道砲＞で部隊を作り、侵攻を開始することに。英雄＜ガルフ上級技官＞は＜狂える闇の精霊＞の影響を受けないのである。このピンチにハツミちゃんは虎の子の＜燎炎の騎士＞を防衛に向かわせる。そこで、＜リーゼン軌道砲＞の射撃で＜燎炎の騎士＞が灰になるかと見えた瞬間、ムリヤリに１対１の戦いをさせる戦法＜一騎打ち＞を使用。こうなっては＜ガルフ上級技官＞に勝ち目はない。これでふたたび形勢はハツミちゃんに傾いたかに見えたが、次にケイスケくんは、対戦相手の城の並びをまったく逆にしてしまう計略、＜飛行船＞を使って侵攻。射撃を防ぐことができないハツミちゃんは。内壁だった＜街＞をふたつも失うことになる。ここでケイスケくんの得た戦果が合計５つとなり、勝負は決まった。
ハツミ：あ〜ん、やられちゃった！

第1試合

第2試合

師匠 VS マスクマン

続いて第２試合、１ターン目に師匠はメインデッキからカードを引き、手札を８枚にする。そしておもむろに＜四元の王＞を墓場へ捨ててしまう。師匠の切り札である＜混沌の波動＞は、墓場から指揮官・英雄を直接場に出す計略なので、こうして英雄を墓場に捨てる必要があるのだ。対するマスクマンも、負けじとギアを生み出す＜混沌の結晶＞を３枚連続で使用。これで手持ちのギアを13ギアとするが、配備したのは＜ナンバーズ・オブ・ワンド＞１枚のみ。第３ターン、師匠は計略フェイズで混沌の影響力をふたつ生み出せる＜アル・ハシムのキャラバン＞と、＜混沌の結晶＞を立て続けに使用。これでギア、影響力とも多量必要な＜混沌の波動＞が使えるようになる。師匠は狙いどおり墓場から＜四元の王＞を場に登場させることに成功。計略フェイズで場に出た＜四元の王＞は、続く戦闘フェイズにいきなり出撃可能だ。
師匠：ウム、計算どおり。ゆくぞこわっぱどもが！
侵攻した＜四元の王＞はマスクマンの城を攻撃する。速度２の＜ナンバーズ・オブ・ワンド＞では、速度３の＜四元の王＞を迎撃することができない。マスクマンは無駄と知り＜ナンバーズ・オブ・ワンド＞を出撃させなかったのだ。＜四元の王＞は強大な力で＜砦＞をやすやすと破壊し、さらにその後ろの＜商人ギルド＞まで大貫通。これで残るマスクマンの城は＜逢魔ヶ辻＞２枚だけ。もう一度＜四元の王＞の攻撃を受ければあっさりと勝負が決まってしまう。ここでマスクマンは時間を稼ぐため、＜ナンバーズ・オブ・ワンド＞を捨て札して＜混沌の城＞を使用。＜逢魔ヶ辻＞と＜砦＞を築城。
マスク男：イッツデンジャラス！　でもこれでちょっちタイムかせげるネーところが第５ターン。思わぬ事態が発生する。師匠は前のターンで＜四元の王＞を場に出したとき、ギアが尽きてしまっていたのだ。このままでは＜四元の王＞の維持費、３ギアを支払うことができない。せっかく場に出た＜四元の王＞がわずか２ターンで捨て札に……。
師匠：むむ……。いや、城カードを引いて３ギアを得ればいいのだ
師匠は３ギアを得られることに期待して城デッキからドロー。引いたのは＜逢魔ヶ辻＞。２ギアしか得られない。
師匠：ワ、ワシの＜四元の王＞が……
これであえなく四元の王は捨て札となってしまった。以降、マスクマンが続々と戦力を増やしていくなか、師匠は＜混沌の波動＞を引くことができず次々と英雄を墓場に捨てるだけ。結果、数度の侵攻で師匠の城は完全に破壊され、あっけなくマスクマンが勝利。
マスク男：ＨＡ！　ＨＡ！　ＨＡ！　ファイトファイト！　楽しいねぇ！
師匠：やかましい！　これが漢(おとこ)の散りざまよ！



勝者・謎のマスクマン

ケイスケくん 決勝戦 マスクマン

いよいよ決勝戦開始！　この戦いにコマを進めたのは、流転するハツミちゃんとの戦いを制し、勢いに乗るケイスケくん。そして、師匠の自滅により、その実力がほとんど明るみにされていない謎のマスクマンだ。

最強決定戦！　生き残るのはどっちだ!!

ジャンケンの結果、マスクマンが先攻をとる。互いに少しずつユニットを配備するが、決定的な形勢の差は出ない。序盤はいたって静かな攻防となった。ここで戦闘の一例を紹介すると……

ケイスケ：バラバラの<ペイジ・オブ・カップ>と<十の弓獅>で侵攻だぁ！

マスク男：ベリースウィート！　<十の弓獅>は射撃でリベンジＯＫ！　<虚ろなる鎧>と<煙る照星>でＳＨＯＯＴ！

ケイスケ：よし、計算通り！　射撃攻撃力アップの<狙い撃ち>と、射撃戦力ふたつで１戦力攻撃できる<集中砲火>を使う。<ペイジ・オブ・カップ>と<十の弓獅>で<虚ろなる鎧>を射撃だ！

マスク男：オーマイゴット！　ビックラたまげたヨ。シャーナイ、<煙る照星>の射撃で<十の弓獅>を倒しマース。

ケイスケ：未行動の戦力がひとつもいないから、遠距離戦だけで戦闘終了だね

マスク男：ソウデース。やるネＢＯＹ。ユーはベリーベリーストロングマン、でもミーもベリーベリーストロングよー。

と、このような感じである。



ここでおこなわれた駆け引きを解説しよう。ケイスケくんは部隊を組んでいない戦力<ペイジ・オブ・カップ>と<十の弓獅>で侵攻した。それに対しマスクマンは、<虚ろなる鎧>と<煙る照星>を出撃。<虚ろなる鎧>の防御力は３、<煙る照星>の防御力は２なので、射撃攻撃力１の<十の弓獅>と<ペイジ・オブ・カップ>では遠距離戦を行なうことは無駄である。しかし、これはケイスくんがマスクマンに出撃させるためにわざと見せた隙だった。ケイスケくんは<虚ろなる鎧>をなんとしても倒したかったのである。この誘いは見事に当たり、ケイスケくんは射撃ダメージを１上昇させる<狙い撃ち>と、別々の戦力の射撃ダメージを累積できる<集中砲火>という戦法２枚のコンビネーションを使い、見事に<虚ろなる鎧>を破壊した。だが、マスクマンも黙ってやられたわけではない。残った戦力でケイスケくんの<十の弓獅>を倒したのである。

このあとも、こうした戦力の削りあいが続く。そうこうするうちにマスクマンの城は防御力６の<砦>を効果的に含んだ１０枚以上の長大なものとなった。

ケイスケ：まるで万里の長城だよ。あれを全部壊すの？　気が遠くなる……。

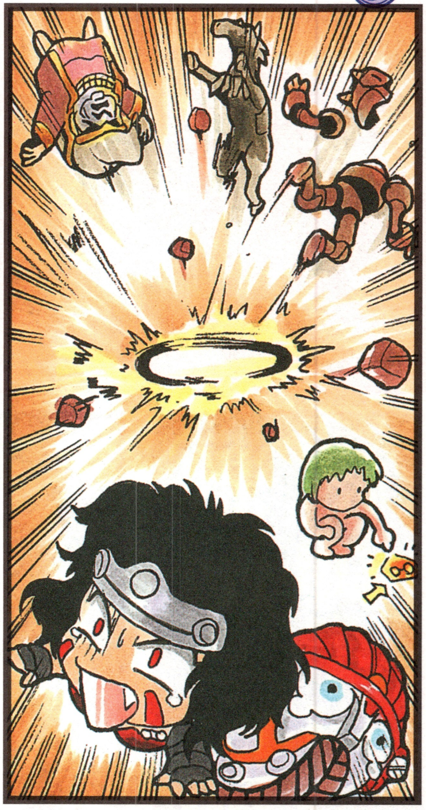
マスクマンのデッキには、戦果を持つカードがいっさい含まれていないので、ケイスケくんが勝つには城を全壊させるか、メインデッキを使いきらせるかしかない。しかし、一方のマスクマンも戦力に乏しく、ケイスケくんの外壁にあたる防御力３の<税関>を破壊できない。やがてマスクマンが、デッキの軸ともいえる戦果１につき維持費が１ギア必要な配下<仮面の魔女>を配備する。これで膠着状態に拍車がかかってしまう。

マスク男：こーれで動けないネ　さぁ、どうする、ＢＯＹ？

ケイスケ：う～ん、困ったなぁ。でもマスクマンの方も全然動けないし……しばらく様子を見るしかないな。

マスク男：ヘイ、ヘイ、ヘイ！　どーしたネ　これでもイーティング！

ようやくわずかに状況が動きを見せたのは、マスクマンが２枚目の<仮面の魔女>を出したときに訪れた。これによってケイスケくんは戦果１につき維持費２が必要になる。よって、戦果マークが付いている定収入ありの城が、赤字を生む邪魔な存在になってしまった。ここで、ケイスケくんは思い切った手段に出る。収入を外壁にある限り定収入を生んでくれる<税関>に頼りきり、足手まといとなった城をすべて捨て札にしたのだ。この結果、ケイスケくんの城は外壁の<税関>と内壁の<逢魔ヶ辻>のわずか２枚になってしまった。ここで、マスクマンは畳み掛けるように<パンツァー騎士>を２枚配備。<パンツァー騎士>は防御力こそ１と打たれ弱いが、速度２で突撃能力をもっているため、攻撃をすれば最大で攻撃力５が出せる。今のケイスケくんの城を破壊するには充分な戦力だ。



窮地に追い込まれたケイスケくん、だがラッキーなことに、ここで現状打破な１枚を引く。それは計略<最後の手>だった。<最後の手>とは、自分の城を１枚だけにする変わりに、場に出ているすべてのユニット・配下を捨て札にさせるという非常に強悪なカードだ。まさしく逆転をかけた運命の手といえるだろう。ケイスケくんは<最後の手>を使用し、<税関>を残す。これで<仮面の魔女>が捨て札にされ、定収入のある城を安心して出せるようになった。

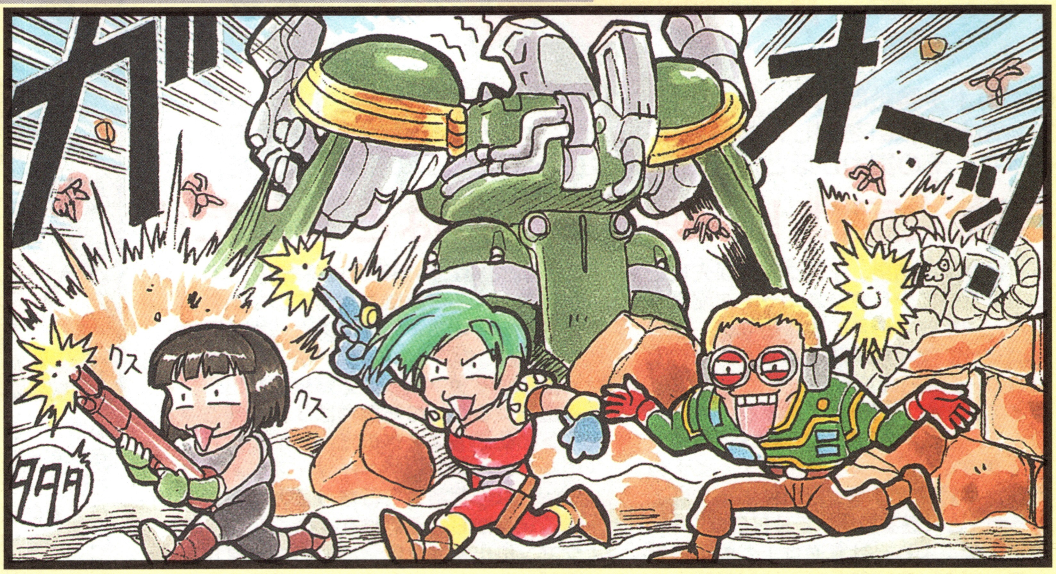
そして、運命の時が遂に訪れる。それは、隙をみてコツコツと築城をしていたケイスケくんが、デ・バース帝国の影響力を３つ得たターンだった。

結果は次のページにて！
活目して見よ!!

勝者!! ケイスケくん

両者メインデッキ・城デッキをほとんど使いきり、2時間以上、100ターン近くに及んだ大接戦、大激闘を制したのは、ねばり強く勝機を待ち続けたケイスケくんだ！　最後は英雄・機神イリアコントを擁して圧倒的な破壊力で一気にマスクマンの城を破壊、鮮やかに勝負を決めた！マスクマンの仮面の魔女縛りにもめげず、ポイントを押さえた的確な作戦で見事勝利をものにしたケイスケくんに拍手、拍手！

激闘2時間！ 機神イリアコンドでトドメだ!!



ケイスケ：やっと配備できる～＜機神イリアコント＞
マスク男：OH！モーレツ～大ピンチネ！　デ・バース帝国の英雄である＜機神イリアコント＞は、攻撃力6、防御力8になんと射撃4という圧倒的な破壊力を誇る最強のカードの1枚。数ターン前に＜機神イリアコント＞を引いていたケイスケくんは、エレアル旅団の城が連続するという不運にもめげず、デ・バース帝国の影響力が3つに集まるのを待ち続けていたのだ。
ケイスケ：侵攻だぁっっっ!!
マスク男：ナニをやってもムダみたいネー。ヤバイねヘルプヨ……

このあと、ケイスケくんは＜ガルフ上級技官＞を配備、＜機神イリアコント＞と部隊を組んで優勢を磐石のものにする。あとは、＜ガルフ上級技官＞の指揮下に入ることで出撃費が半減した＜機神イリアコント＞が思うさま暴れ回り、最大で15枚にも達したマスクマンの城を、あっという間に大破壊してしまう。そして勝負あり！
マスク男：マッ白ね……モエツキタヨ……グッバイ、BOY。ゲホッ！
ケイスケ：やったね！　大勝利だ！

優勝を喜ぶケイスケくんのコメント
ケイスケ：いやぁ、みんな手強い相手だったよ。でもなんとか勝つことができたんで、自信を取り戻せたよ。初心者のハツミちゃんに負けて、ちょっと動揺してたけど……これで、ボクが弱いんじゃないかと思ってた人にも、実力をわかってもらえたんじゃない？
準優勝のマスクマンのコメント
マスク男：ムムムム……勝てる試合だったネ、残念ヨ。マ、これからはヤングメンの時代ネ、ヨシとシマショ。えっ、私のショータイ？　ジャアYOUにだけにそっと教えるヨ。私は、とあるカオスギアブックのライターデス。そっちのほうもヨロシク、グッバイ！
ハツミちゃんのコメント
ハツミ：やっぱり、負けると悔しいよねぇ。もっとデッキをチューンして、今度大会をやるときは優勝できるように頑張ろっと。
師匠のコメント
師匠：みんなが楽しめれば、それでいいのだ！これぞゲーム、これこそ『カオスギア』なのだ！(感涙)

カオスギア公式ホームページ
アドレス http://www.layup.co.jp/chaos/

カードダスマスターズGシリーズのルールについての質問は次のe-mailアドレスでも受け付けております。
・カードダスマスターズ質問専用アドレス・
masters @ bandai. co. jp

カオスギアなぜなにQ＆A

ハツミ：何回かゲームをして、ずいぶん慣れてきたと思うけど、やっぱりまだわからないことが結構あるんだよね。
師匠：うむ！　そんなときは迷わず私に聞くのだ！
ハツミ：え〜。でも、師匠はトーナメント一回戦敗退じゃない。
師匠：そ、それとこれとは関係ない！

Qカードを使用するたびに影響力は消費されますか？
Aいいえ、消費されません。
師匠：そう、影響力は、どんなカードを何枚使おうが減ったりはしない。影響力が減るのは城が捨て札にされたときだけだ。
ハツミ：そうして影響力が減っても、一度配備したカードは捨て札にならないんだよね。
師匠：うむ。影響力が必要なのはカードを配備するときだけだ。忘れるでないぞ。

Q反撃能力は行動済みでも有効ですか？
Aはい。反撃は攻撃を受けたユニットが攻撃相手にダメージを与える能力です。
ハツミ：反撃ってイマイチよくわからないよね。
師匠：おそらく迎撃と混同しているからだな。迎撃はすべての戦力がおこなえる行動で、未行動の戦力を行動済みにする必要がある。一方反撃はユニットの持つ特殊能力で、『迎撃することなしに攻撃してきた戦力にダメージを与える能力』のことだぞ。

Q攻撃・迎撃の違いは？
A攻撃は攻撃の順番がまわって来たときダメージを与えるためにおこなう行動です。迎撃は攻撃に対しておこなう受動的な行動です。
ハツミ：これもあるある。どっちがどっち？
師匠：ふうむ。迎撃は攻撃に対してとる行動、と覚えておくのが一番簡単だろうな。

Q部隊の説明がよくわからないのですが？
A複数のユニットが陣形を組んでひとつの戦力になっている状態です。
ハツミ：部隊とか陣形とか区別がつかないことってあるよね。
師匠：基本的に部隊＝陣形を組んでいる、と考えてて間違いないぞ。

Q築城時に外壁におかれなければいけないカードが既に外壁にある場合、同じ効果のカードはどこに置けばいいのですか？
Aそのまま外壁においてください。このカードは築城時に外壁におかなければならないだけで、ゲームが進行して外壁以外の場所になっても問題ありません。

ハツミ：そうなの？
師匠：カードを読んでみると、『築城時に』と書いてあるはずだ。この『築城時』というのはズバリ城デッキからその城カードを引いて築城する瞬間のことだ。
ハツミ：そのあとはそのカードの『築城時』ではないってコトか。

Qユニットのコストは戦闘フェイズごとに支払う必要がありますか？
A必要ありません。コストは英雄・兵力・指揮官・配下を配備するときに支払わなければならないギアの数で、一度配備してしまえば以後は支払う必要はありません。
ハツミ：出撃費と間違えちゃうんだよね。
師匠：出撃費は出撃費とはっきりカードに書いてあるぞ。出撃費と書かれていないカードは一度配備してしまえば使いたい放題だ。

Q同じ英雄は敵味方関係なく場に1枚しか存在できないのですか？　また、戦果になった英雄を呼ぶことはできますか？
A敵味方に関係なく、1枚しか場に存在できません。また、戦果置き場にある英雄も呼べません。
ハツミ：これはどうして？
師匠：英雄は個人だからな。個人がふたりも三人も一度に出てくるのは変だろう？
ハツミ：そりゃそうだね。

Q戦法をいつ使うのかわかりません。
A戦闘中ならいつでもかまいません。具体的には侵攻宣言の宣言前から、接近戦を終えてすべての戦力が城内に戻るまでです。
ハツミ：これも迷っちゃうよねぇ。今使っていいのかどうか。
師匠：戦法は、使いたい、と思ったそのときが使いどきだ。迷う必要はないぞ。

Q一部隊内に射撃能力を持つユニットが複数いた場合、別々の目標を射撃できますか？
Aできません。部隊はひとつの戦力としてひとつの目標しか選べません。
ハツミ：これ、ちょっと残念なときがあるよね
師匠：別々の目標を選べないかわりにダメージを合計することができるのだ。

Q射撃によるダメージを受けた場合、ダメージの割り振りは適用されるのでしょうか？
A割り振りはおこなえません。射撃は前列に出ている1ユニットもしくは1枚の城カードにダメージを与える能力なので、ダメージの割り振りはおこなえません。
ハツミ：そうなの？

師匠：そうだ。射撃は前列の1枚のカードに対しておこなう。だから、接近戦ではダメージを割り振られてしまって倒せない密集陣形を崩すのにいいぞ。
ハツミ：あ、そっか。便利だね。

Q接近戦のとき、攻撃目標が戦法などでいなくなった場合、攻撃した戦力はどうなりますか？
A行動済みになります。
ハツミ：こんなことってあるんだ。
師匠：残念だが時間は戻らないからな。一度動いてしまった戦力はそのまま処理されてしまうのだ。

Q速度3のタイミングで待機を選んだ戦力は速度2になるのでしょうか？
A速度3のままです。
ハツミ：え、そうなの？　じゃあスッゴイ便利じゃない？
師匠：はやとちりするな。速度2のタイミングになってしまえば速度2と変わりがない。これは、速度3のタイミングで攻撃してきた相手の戦力を迎撃できるだけのことだ。
ハツミ：な一んだ。それだけかあ。

Q部隊の中のユニットが死亡して速度が変化するのはいつですか？
Aユニットが死亡した瞬間です。
ハツミ：ふーん。なんかよくわかんないな
師匠：その戦力の速度は、その瞬間の状態を見て、一番低いユニットの速度に合わせればよい、ということだ。

Q戦法により速度3の戦力の速度が上昇した場合どうなりますか？
A速度3のままです。
ハツミ：そうなのよねえ。マナとガイアだからけっこう速度4にしたいときってあるなあ。
師匠：残念だが速度は3が最高速と決まっている。でないと際限がないからな。
ハツミ：ちぇーっ。

Q部隊を指揮している指揮官、英雄が死亡した場合、他のユニットはどうなるのでしょうか？
Aその時点で個別の戦力として戦闘に参加します。速度もユニットごとの速度に変わります。ただ速度タイミングは現在進行中のままです。速度1のタイミングで指揮官が死亡した場合、指揮下にいた未行動のユニットは速度1のタイミングでしか攻撃できません。
ハツミ：指揮官がやられたらバラバラになるのはわかるけど……あとのは？　どゆこと？
師匠：結局、速度が上昇して見えても、速度のタイミングは戻らない、ということだな。

ゴメンナサイ！
カードエラッタ集（初版分）

デ・バース帝国　No.51　臨時編成
誤　あなたの陣形を組んでいない2つの兵力で〜
正　あなたの陣形を組んでいない2つの未行動の兵力で〜

マナ王国　No.47　切り込み
誤　あなたの陣形を組んでいない2つの指揮官で〜
正　あなたの陣形を組んでいない2つの未行動の指揮官で〜

ガイア族　No.9　ブレイブトゥース
誤　機動陣形
正　紡錘陣形

エレアル旅団　No.51　つるべの動き
誤　戦闘によるダメージを〜
正　接近戦によるダメージを〜

エレアル旅団　No.54　走る楯
誤　計略
正　戦法

カードエラッタ集（改訂版）

マナ王国　No.9　紅蓮の戦王オルランド
誤　密集陣形
正　紡錘陣形

エレアル旅団　No.20　凍てつきし聖女
正　出撃費：1ユニット（追加）

第一回カオスギア仮想トーナメント

仮想トーナメントとは?

参加者から届いたデッキデータを元にデッキを構築し、こちらで用意したプレイヤーがそれを用いてトーナメント方式で対戦を行うという、文字どおりの”仮想”トーナメントである。参加者自身が対戦することができないがその代わりを勤めるプレイヤーは全てカオスギアの制作スタッフ。そのためデッキの特徴、作戦を100%読み取り、それを生かして闘うことができる。
それでは今回のベスト16に残ったメンバーとそのデッキの特徴を紹介しよう(50音順、敬称略)。

これが16人の強豪カオスゲイナーだ!!

名　前	デッキの特徴
飯田　弘基	兵士達と強力な機獣を配置したデ・バース帝国デッキ。兵のスピードは遅めながら、一撃の威力は重く、戦法も攻撃重視だ。
飯塚　慎人	こちらもデ・バースデッキだ。飯田氏とは異なり、兵力の種類を能力別に絞りバランスの良い布陣をつくり上げている。
磯貝　陽介	一方、磯貝氏のデ・バースデッキはより攻城を重視している。また『単輪式機兵』を『臨時編成』した特攻も強力である。
岩間　優憲	なんとノンユニット・デッキである！　マナ王国とカオスフォーマーで敵を締め上げ、デ・バースの戦法で城を排除していく。
関　和徳	ガイアのユニットと戦法で敵兵を退け、攻城中心のデ・バースで一撃を与えるという、シンプルながら確実なコンセプトだ。
田中　博幸	ユニットのスピードと突撃に命を賭けた速効マナ王国デッキ。何故か２枚だけ入っているデ・バースカード『回収』に出番はあるか！？
中川　明子	ベスト１６の紅一点のデッキはマナ王国の英雄から様々な兵力、戦法、計略を幅広く取り入れたデッキだ。
夏目　健治	とにかく攻める！攻める！という姿勢の見えるユニットカードがほとんどの構成のマナ王国デッキ。『発掘』でギアを補う工夫もあり。
野島　修	デ・バース、マナ、エレアルの３勢力を英雄が一同に会した豪華なデッキ。『特務技官ヒルダ』がかわし『大地の拳ディエンシア』が殴る！！
馬場　宏樹	スピード重視のマナ王国をエレアル旅団カードで補助した非常にバランスのとれたデッキ。あの『剣豪ガルス』の姿も・・・。
姫薙　神結	２つ目のノンユニット・デッキ。『ロボス式永久機関試作器』と『道化師』等で絞め上げ、相手が力尽きるまで待つ。
福本　悦久	「純血マナ軍団」と銘打たれたスピード突撃マナ王国デッキ。攻撃補助の戦法のほか、『移転』によって城の防御体制を整えることもできる。
山口　進也	『狂える闇の精霊』と『道化師』で相手の動きを止め、『黒鉄の狂戦士サマドーラ』、『動く城ガーベルシュタイン』等強力な英雄で殴る。リサイクルも万全。
山下　昭彦	こちらも『狂える闇の精霊』を採用し、序盤は軽めの指揮官が、後半は英雄達がと役割を決めて攻めて行く。略奪、ユニット排除も考えられている。
山元　章平	デ・バースのユニット、戦法、計略が幅広く入っている。あの『機神イリアコント』と『剣豪ガルス』の究極タッグは実現するのか！？
(有)ぴゅあ	略奪とスピードによる攻めを主眼とした、マナ、ガイア2勢力デッキ。略奪付きのユニットと『クロウズ・クロー』で相手のギアを削り取る!!果たして、このペンネームは何を意味するのか?

これがBEST4だ！

はたして、最強カオスゲイナーは！？

決勝

準決勝　　準決勝

岩間 優憲　山下 昭彦　馬場 宏樹　(有)ぴゅあ

16人の中から勝ち上がってきた強豪が上の4人だ！さてここでは実況に入る前にベスト4のカオスゲイナー達のデッキをさらに詳しく分析してみよう。

・岩間 優憲・

カオスフォーマー、デ・バース帝国、マナ王国カードで構成されたノン・ユニットデッキ。

キーカード　『道化師』、『狂える闇の精霊』、『ブービートラップ』、『無血開城』、『開門』

見てもらえば分かる通り、非常に計算されたデッキである。『道化師』と『狂える闇の精霊』で相手のユニットカードを無力化し、それでも動くものは『ブービートラップ』で消し飛ばす。そうして相手が身動き取れない状態で、『無血開城』と『開門』で切り崩していく。いかに早く『狂える闇の精霊』を出すかが勝負のポイントである。

・山下 昭彦・

マナ王国、ガイア族の2勢力デッキ。単純に殴っても強い勢力だが、このデッキはさらに一捻り加わっている。

キーカード　『狂える闇の精霊』、『大地の拳ディエンシア』、『燎炎の騎士』、『ダークアントラー』、『レイブンリーダー』、『ランド・スライド』

前半戦は、『レイブンリーダー』及び『樫の杖の老魔術師』等、軽めの指揮官が走り回り敵を撹乱するが、後半、『狂える闇の精霊』が出てきてからは『大地の拳ディエンシア』、『黒鉄の狂戦士サマドーラ』等、強力な英雄達が確実に敵城を削っていくというコンセプトである。ユニットの役割分担がなされつつ、後半使えなくなるユニットがいないという無駄の無さがすばらしい。

・馬場 宏樹・

ほとんどマナ王国が中心だが、そのなかにカオスフォーマー、エレアル旅団を加え、デッキ展開のスピードを上げている。

キーカード　『燎炎の騎士』、『光の武具』、『混沌の結晶』

速度3のユニットを中心に組まれており、突撃によって大ダメージを与える作戦である。とにかくスピードが最優先であり、その攻撃力を最大限に生かせるようになっている。『混沌の結晶』でギアを短期間で増やし、一気に体制を整えて相手の城を突き崩す。
『光の武具』、『中央突破』等の戦法も充実しており、今大会屈指のバランスの良いデッキである。

・(有)ぴゅあ・

山下氏デッキとは逆にマナ王国とガイア族で「殴ること」の強さを突き詰めたのがこちらのデッキ。さらにガイアのお家芸である「略奪」も生かしている。

キーカード　『クロウズ・クロー』、『スティル・スティール』

殆どが速度3の高スピードユニットで構成されている軍団。しかしこのデッキの本領は略奪である。『レイブンリーダー』、『コヨーテロバー』に加え、スピードを生かした『クロウズ・クロー』、計略の『スティル・スティール』とまさに「どんな状況からでもギアを奪う」ことが可能なのである！さらに攻撃力的にも申し分なく、『ランド・スライド』によるユニット除去もできる。

では次ページより、いよいよ仮想トーナメントの実況が開始される!!

準決勝戦.1

準決勝第1回戦
岩間 優憲 VS 山下 昭彦
『激突！静と動の闇の精霊デッキ!!』

準決勝第1回戦は奇しくも同じカードをキーとしながらも、全くタイプの違うもの同士の対戦となった。
かたや、デッキ内にユニットが存在しない岩間。
強力な英雄、指揮官を擁する山下。
勝負は岩間の先攻で始まった。岩間側が「道化師」2枚を擁しているのに対して、山下は『狂える闇の精霊』を配置。しかし、岩間側にはユニットが存在しない。つまり『闇の精霊』の能力は通用しないのだ!
山下は『燎炎の騎士』を『エリカ・ザ・シャドウ』と組ませ、回りの遅くなっている岩間の城に攻撃を仕掛ける。辛くも岩間『休戦協定』でそれをかわし、次の自身のターンで『ブービートラップ』。『エリカ』を葬り去る。すかさず山下、『黒鉄の狂戦士サマドーラ』を出すが、それも『ブービートラップ』で捨て札にされてしまう。そこに追い討ちのように岩間の『地震』が炸裂した!
『ワルデックの砂時計』でメインデッキを補充した岩間は、山下の収入源の「商人ギルド」とユニットを『ブービートラップ』で削り続ける。山下は『大地の拳ディエンシア』で岩間の「砦」を砕く。小競り合いが続くかと思われたそのとき、岩間が2枚目の『地震』



を引き当てた!『匠会支部』を破壊され、たまらず山下が最後の城をデッキから引いた時、勝負は決まった。

『降伏勧告』・・・。

準決勝第1試合　勝者　岩間 優憲!!

準決勝戦.2

準決勝第2試合
馬場 宏樹 VS （有）ぴゅあ
『速攻対略奪！驚異のスピード勝負』

準決勝第2試合。今回は互いにスピード重視のデッキがぶつかり合うこととなった。
しかし同じ特徴とはいえ、両者の構成および作戦は大きく異なっている・・・。
序盤から『裁きの牙』、『水蛇の鎧』と順調に配備を進める馬場に対して、（有）ぴゅあは肝心のガイアの影響力が足りず、略奪部隊を編成することができない。意に反して『大地の拳ディエンシア』、『風葬の霊』で防戦一方となる。
「砦」を建て、『風葬の霊』を犠牲にしてようやく足場を作れたかに見えた（有）ぴゅあだが、その間に馬場は『輝焜の刃』を呼び出し、打撃力を生かせる部隊を整えていた。
『ホークバルキリー』を呼び出し、『レイブンリーダー』を防戦にまわす（有）ぴゅあ。しかし馬場は『中央突破』で城を後2枚の所まで削り取ってしまう。次のターンでは防御にでた『ディエンシア』も討ち取られる。祈るように引いた城は「城門」!影響力が足りない今は無用の長物であった。
しかしこのまま終わることはできない。さらに『ホークバルキリー』と『レイブンリーダー』で防備を固める。そして最終ターン。闇を切り裂いて現れた馬場の『暗渠の道化師』。（有）ぴゅあは防御に『ホークバルキリー』を回さざるを得ない。この時点で馬場の戦果が5となり、（有）ぴゅあのデッキ本来の略奪作戦が発動する前に、馬場の勝利が決まった。



準決勝第2試合　勝者　馬場宏樹!!

決勝戦

決勝戦
岩間 優憲 VS 馬場 宏樹
「速攻か作戦か？最強の異種格闘技戦！」

ついに決勝戦である。この最後の戦いはお互いに全くタイプの違うデッキが闘うこととなった。

『狂える闇の精霊』を出し、相手の動きを上手く止められれば、岩間の勝利。

並み居るユニットで一気に城を削り切れば馬場の勝利。

お互い序盤でどれだけ相手に先んじられるか、どれだけ相手の邪魔をできるかが勝利の鍵となる。

では決勝戦、開始!!

先手を取ったのは岩間。いきなり2連発の『無血開城』で馬場を収入0に追い込んだ。
負けじと『砕く撞木』を呼び出す馬場。しかし岩間は『砦』を築き、お互いの手が止まる。

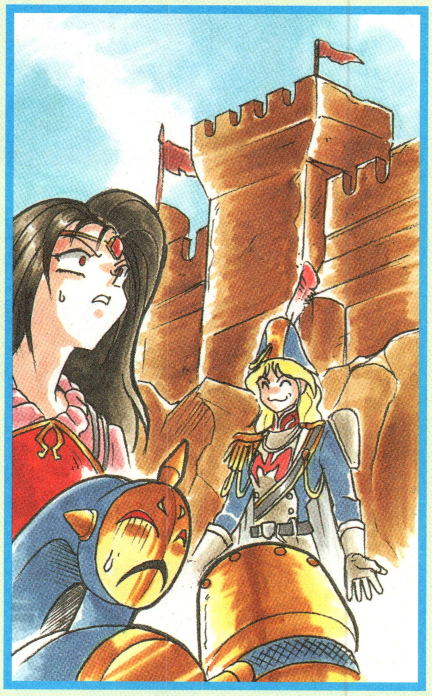
両者とも城を引き続け、影響力を、ギアを集めることに専心する。

次に動いたのは『匠会支部』を引き、マナ王国の影響力を確保した馬場であった。
『燎炎の騎士』と『輝焜の刃』を配備。『燎炎の騎士』と『砕く撞木』を部隊に編成し、『砦』をも崩す力を与える。
岩間側に焦りが見え始める。初手に『狂える闇の精霊』が無かったことで、状況的にかなりきつくなっているのだ。はやく『闇の精霊』を引かなくては!

馬場の攻撃を『休戦協定』でやりすごし、『勅命』でメインデッキを2枚引く岩間（もつか!?）。

『匠会支部』、2枚目を引き『燎炎の騎士』をさらに呼び出す馬場（まわるか!?）

馬場の『燎炎の騎士』と『砕く撞木』が『砦』を突き崩した。
『四元の塔』を建て『道化師』を配備して馬場の手を絞めにかかる岩間。
しかし、一瞬それは遅かった。
充分にギアを貯めていた馬場は『燎炎の騎士』に『光の武具』を付けて出撃、続く『輝焜の刃』が最後に残された『工場街』と『匠会支部』を削り取った。



第一回カオスギア仮想トーナメント優勝者は・・・

馬場 宏樹!!
おめでとう!!

戦場より愛を込めて

・・・というわけで第一回の優勝はオーソドックスな速攻デッキに一工夫加えた馬場 宏樹氏が勝ち取った。
仮想トーナメントゆえ、優勝者のコメントが無いのが少々残念であるが（笑）心から優勝を祝福したい。 また、他の15名、そして名前を残す事こそ出来なかったものの、今大会に参加してくれた全てのカオスゲイナーに感謝したい。あなたたちの参加なくしては、優勝はおろかこの大会自体なかったのだから。
今回は各勢力の特徴を前面に押し出したデッキと『闇の精霊』デッキの2種類が大半だった。確かに自分の得意分野で闘うことは戦術の基本であるし、ユニットの戦闘が主であるカオスギアでは、『狂える闇の精霊』は大きな効果を持つ。だが、それらを単純にデッキに組み込むのではなく、もう一つ、自分の工夫を盛り込むことでそのデッキは確実に強くなるのだ。
今回使われていないカードの中にも、以外な可能性を秘めているカードはたくさんある。それをあなたたち自身で掘り出して使っていって欲しい。まだ拓かれていない大地があなたたちの前に広がっているのである。

それでは、ここまでおつきあい有り難う。またどこかの戦場でお会いしよう!

賞品はなんと、イラストレーターのサインカード!!



オリジナルトレーディングカードゲーム

CHAOS GEAR
カオスギア

「カオスギア」カードリスト全290種

～デ・バース帝国～

～マナ王国～

～ガイア族～

～エレアル旅団～

～カオスフォーマー～

No.	カード名	イラストレーター名			No.	カード名	イラストレーター名		
1	剣豪ガルス	寺田　克也	R		12	ペイジ・オブ・カップ	ひのき　一志		
2	騎士グレイ	ひのき　一志	R		13	パンツァー騎士	森木　靖泰		
3	流浪の軍師	山猫屋　灰猫	R		14	流れ者	ひのき　一志		
4	ガルスの弟子	岡本　英郎	U		15	ナンバーズ・オブ・ワンド	ろひけた		
5	クイーン・オブ・ワンド	寺田　克也	U		16	ナンバーズ・オブ・ソード	ここまひ		
6	見習い騎士	小沢　努			17	道化師	ここまひ	R	
7	傭兵隊長	森木　靖泰			18	吟遊詩人	ひのき　一志	U	
8	ナイト・オブ・ソード	ろひけた			19	砦	横山　宏		
9	賞金稼ぎ	今石　進	U		20	胸壁	横山　宏		
10	装甲歩兵	今石　進	U		21	城門	横山　宏		
11	グレイ騎士団	河野　さち子	U		22	商人ギルド	I,TANAKA		

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

～デ・バース帝国～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	機神イリアコント	今石　進	R	
2	特務技官ヒルダ	美樹本　晴彦	R	
3	皇女オフェーリア	米田　仁士	R	
4	天翔騎士ヘレナ	小沢　努	R	
5	大法官テュラン	今石　進	R	
6	ガルフ上級技官	土器手　司	R	
7	豪商ハン	横山　宏	R	
8	皇子グリューエン	森木　靖泰	U	
9	ディ・ハルツ工房臨戦技官	美樹本　晴彦	R	
10	ドラクロワ砲手長	横山　宏	R	
11	街の遊撃手	美樹本　晴彦	U	
12	辺境鎮定軍騎士団長	今石　進	U	
13	アルサリスクの弟子	土器手　司	U	
14	第三階級軍団長	土器手　司	U	
15	蒸気投石隊長	ひのき　一志		
16	ザケタ工房師補	小島　康治		
17	穿孔兵長	森木　靖泰		
18	新米指揮官	今石　進		
19	ゲイル　Ⅱ型機甲歩兵	大河原　邦男	R	
20	リーゼン軌道砲	今石　進	R	
21	試作機獣ベルゼルガ	開田　裕治	R	
22	憲兵隊	今石　進	R	
23	D- Ⅱa型攻城機獣	開田　裕治	U	
24	『黒き鉄槌』騎士団	今石　進	U	
25	四脚歩行戦車フューワ	大河原　邦男	U	
26	ドキア強制再開発部隊	今石　進	U	
27	メリア甲殻飛空艇	横山　宏	U	
28	強襲用機獣『トルクの車輪』	開田　裕治	U	
29	資材保護部隊	今石　進	U	
30	勅命重装歩兵	大河原　邦男	U	
31	双脚歩行戦車ツヴァイ	横山　宏		
32	SA-Ⅵ型機獣改『ブルスター』	今石　進		
33	ドキア工房有線式破城槌	横山　宏		
34	単輪式機兵	土器手　司		

No.	カード名	イラストレーター名		
35	市民兵団	山猫屋　灰猫		
36	クロイツ射撃隊	KaFKA		
37	義勇市民団	佐藤　純		
38	ドキア工房破壊工作部隊	今石　進		
39	帝室外交団	今石　進	R	
40	自称天才建築家	長谷川　裕一	R	
41	ロボス型永久機関試作器	今石　進	R	
42	アバック工房長	山猫屋　灰猫	R	
43	アルサリスクの兵法書	ひのき　一志	R	
44	逆侵攻	山猫屋　灰猫	R	
45	集中砲火	今石　進	U	
46	休戦協定	多田　敬一	U	
47	狙い撃ち	今石　進	U	
48	回収	今石　進	U	
49	配置転換	今石　進		
50	皇帝の楔	森木　靖泰		
51	臨時編成	今石　進		
52	偽装	今石　進		
53	蒸気バリアー	今石　進		
54	降伏勧告	森木　靖泰	R	
55	飛行船	今石　進	R	
56	最後の手	今石　進	R	
57	勅命	多田　敬一	R	
58	ブービートラップ	I,TANAKA	U	
59	凱旋	今石　進	U	
60	無血開城	佐藤　純	U	
61	偽指令	今石　進		
62	解体	今石　進		
63	開門	I,TANAKA		
64	税関	横山　宏		
65	機兵工房	横山　宏		
66	ジャンクヤード	横山　宏		
67	工場街	横山　宏		

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

～マナ王国～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	四元の王	山田　章博	R	
2	風の戦乙女ラヴィーネ	河野　さち子	R	
3	黒鉄の狂戦士サマドーラ	末弥　純	R	
4	光翼の乙女エスメリル	河野　さち子	R	
5	大地の拳ディエンシア	末弥　純	R	
6	魔弾の射手レイア	深野　洋一	R	
7	小さき火竜シャムシェ	ひご　みお	R	
8	紅蓮の戦王オルランド	松木　由美子	U	
9	水蛇の鎧	美樹本　晴彦	R	
10	緋の女卿	河野　さち子	R	
11	旋風の御者	ひご　みお	R	
12	微風の乙女	松木　由美子	R	
13	岩馬の騎士	末弥　純	U	
14	焔馬の乗り手	山田　章博	U	
15	烈風の使役者	深野　洋一	U	
16	赫炎の殺戮者	及木　光	U	
17	燎炎の騎士	松木　由美子		
18	流水の魔導師	深野　洋一		
19	輝焜の刃	米田　仁士		
20	樫の杖の老魔術師	松木　由美子		
21	蒼の大楯	河野　さち子		
22	煌戟の騎馬兵	河野　さち子	R	
23	群青の守備兵	河野　さち子	R	
24	流砂の騎兵	河野　さち子	U	
25	暗渠の道化師	小沢　努	U	
26	風陣の術師	松木　由美子	U	
27	風葬の霊	河野　さち子	U	
28	漆黒の楯	小沢　努	U	
29	大地の掌	河野　さち子	U	
30	耀炎の狩人	深野　洋一		
31	闇の甲冑	河野　さち子		
32	蒼穹の騎士	ひご　みお		
33	磐石の地兵	河野　さち子		
34	火槍の投擲兵	河野　さち子		

No.	カード名	イラストレーター名		
35	灼焔の猟犬	河野　さち子		
36	裁きの牙	松木　由美子		
37	浄泉の矛	深野　洋一		
38	風狼の騎手	河野　さち子		
39	狂える闇の精霊	松木　由美子	R	
40	烽火の召還師	土器手　司	R	
41	洸樹の祈り手	深野　洋一	R	
42	水の護り手	ひご　みお	U	
43	一騎打ち	河野　さち子	R	
44	光の武具	河野　さち子	U	
45	士気高揚	河野　さち子	U	
46	一刀両断	深野　洋一	U	
47	切り込み	河野　さち子	U	
48	中央突破	河野　さち子		
49	突撃	松木　由美子		
50	風雷の陣	河野　さち子		
51	魔力付与	河野　さち子		
52	移転	河野　さち子	R	
53	カオスギアの暴走	河野　さち子	R	
54	カオスの再生	松木　由美子	R	
55	地震	河野　さち子	U	
56	疑心暗鬼	河野　さち子	U	
57	浄化	松木　由美子	U	
58	暗殺者	河野　さち子	U	
59	ワルデックの砂時計	松木　由美子	U	
60	豪雨	ひご　みお		
61	挑発	及木　光		
62	建築	河野　さち子		
63	発掘	河野　さち子		
64	訓練所	I,TANAKA		
65	市場	I,TANAKA		
66	四元の塔	横山　宏		
67	匠会支部	I,TANAKA		

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

～ガイア族～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	ダラート・ザ・グレート	開田　裕治	R	
2	アシュレノル・ザ・マザー	開田　裕治	R	
3	イシュティエル・ザ・ホワイト	米田　仁士	R	
4	ソリス・ザ・メディウム	深野　洋一	R	
5	バイナル・ザ・レジェンド	岡本　英郎	R	
6	トゥトゥテペク・ザ・ロングノーズ	KaFKA	R	
7	ミシュロック・ザ・サン	ろひけた	R	
8	エリカ・ザ・シャドウ	山猫屋　灰猫	U	
9	ブレイブトゥース	寺田　克也	R	
10	ホークバルキリー	末弥　純	R	
11	ダークアイズ	和田　慎二	R	
12	ンダガク・メイデン	ろひけた	R	
13	ツァ・クァ・トリカ	岡本　英郎	R	
14	ブラックウルフ	岡本　英郎	U	
15	レイブンリーダー	岡本　英郎	U	
16	スコルピオンチーフ	原田　吉郎	U	
17	ンダガク・エルダー	小島　康治	U	
18	ダークアントラー	小島　康治		
19	アユスカンファイター	和田　慎二		
20	ソードライオン	山猫屋　灰猫		
21	ロックジャンパー	秋　恭摩		
22	ゴールデンテイル	小沢　努	R	
23	クラン・アユスカ	原田　吉朗	R	
24	ビークラウド	小沢　努	R	
25	デスクレセント	佐藤　純	U	
26	ナインスフォックス	和田　慎二	U	
27	スタリオンハード	平野　圭吾	U	
28	ハンティングマスター	阿部　茂雄	U	
29	ランニングシャドウ	美樹本　晴彦	U	
30	コヨーテロバー	佐藤　純	U	
31	バトルダンサー	ひのき　一志	U	
32	レッドボア	SOUTH-DRAGON		
33	コアトルソルジャー	ろひけた		
34	レイヴンシーフ	小沢　努		
35	スタビングスパイダー	岡本　英郎		
36	ヤングライオン	開田　裕治		
37	ツァ・ツァ・ガ・ミ	原田　吉朗		
38	ペインファング	西尾　雅弘		
39	ファイティングブル	平野　圭吾		
40	ソウルストーク	小島　康治	R	
41	ダラートメイデン	美樹本　晴彦	R	
42	ミシュコアトル	ろひけた	U	
43	コヨーテミストレス	和田　慎二	U	
44	ナイトアタック	多田　敬一	R	
45	スタチュー・オブ・ザ・ダラート	米田　仁士	R	
46	エルシブムーブ	山猫屋　灰猫	U	
47	メンズ・モーン	小沢　努	U	
48	クロウズ・クロー	平野　圭吾	U	
49	ソング・オブ・ウォー	小島　康治	U	
50	レジスタンス	佐藤　純		
51	グラストラップ	和田　慎二		
52	アニマルルート	山猫屋　灰猫		
53	リトリート	小島　康治		
54	サプライズ	秋　恭摩	R	
55	シュート・ザ・ムーン	望月　えいじ	R	
56	モールワーカー	ここまひ	R	
57	ザ・バーズ	阿部　茂雄	U	
58	アシュレノルウッズ	望月　えいじ	U	
59	ウォン・バンケット	望月　えいじ	U	
60	ランド・スライド	阿部　茂雄		
61	ボグ・ダンプ	望月　えいじ		
62	スティル・スティール	佐藤　純		
63	ソーニイパス	多田　敬一		
64	土塀	横山　宏		
65	狩場	I,TANAKA		
66	天幕	横山　宏		
67	水場	I,TANAKA		

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

～エレアル旅団～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	動く城ガーベルシュタイン	大河原　邦男	R	
2	渦巻く髪ラハ・ルウ	長谷川　裕一	R	
3	貫く腕ピアス	マイケル　原腸	R	
4	螺妓シャンナラ	小沢　努	R	
5	ブラッド・ブリンガー	秋　恭摩	R	
6	孤弓	山田　隆弥	R	
7	紡ぐ車輪アリアンロッド	山田　隆弥	R	
8	翻る旗アル・ハシム	山田　隆弥	U	
9	震える戦車	大河原　邦男	R	
10	安らぎの皮衣	山田　隆弥	R	
11	伸びる刺腕	神矢　みのる	R	
12	玉石の姉妹	深野　洋一	U	
13	鞍いらずの騎士	山田　隆弥	U	
14	幽霊騎士団長	山田　隆弥	U	
15	十の弓獅	多田　敬一	U	
16	轟く車輪	米田　仁士		
17	知識の門番	マイケル　原腸		
18	遠目の長	マイケル　原腸		
19	閃く疾風	SOUTH-DRAGON		
20	凍てつきし聖女	末弥　純	R	
21	鋼の処女	神矢　みのる	R	
22	虚ろなる鎧	山田　隆弥	R	
23	嘆きの乙女	Nori	U	
24	剣なき剣士	秋　恭摩	U	
25	砕く撞木	神矢　みのる	U	
26	煙る照星	山田　隆弥	U	
27	幽霊騎士団	山田　隆弥	U	
28	鏡姫	深野　洋一	U	
29	護法道着	秋　恭摩	U	
30	歩く壁	神矢　みのる		
31	灯火の使者	神矢　みのる		
32	飢える苦無	寺島　慎也		
33	刺す楯	Nori		
34	鋼針の女王蜂	秋　恭摩		
35	玉石の戦士	山田　隆弥		
36	迫る足音	Nori		
37	岩の聖者	マイケル　原腸	R	
38	生きている大地	山田　隆弥	R	
39	瘴気の魔女	山田　隆弥	R	
40	仮面の魔女	山田　隆弥	R	
41	白の魔女	藤井　大誠	R	
42	仮面の守護者	山田　隆弥	R	
43	錠魔人	マイケル　原腸	U	
44	死を汚す者	山田　隆弥	U	
45	ガラスの少女	長谷川　裕一	U	
46	歪んだ天秤	藤井　大誠	R	
47	うめく街並み	藤井　大誠	U	
48	復讐の歌	佐藤　純	U	
49	まやかしの報酬	多田　敬一	U	
50	ビオサバールの門衛	山田　隆弥		
51	つるべの動き	小島　康治		
52	集中攻撃	山田　隆弥		
53	反撃	山田　隆弥		
54	走る楯	寺田　克也		
55	ずれた時計	今井　里砂	R	
56	混沌の波動	山田　隆弥	U	
57	混沌の結晶	横山　宏	U	
58	呪殺	山田　隆弥	U	
59	アル・ハシムのキャラバン	山田　隆弥	U	
60	時空共鳴	今井　里砂		
61	混沌の檻	横山　宏		
62	偽りの復活	山田　隆弥		
63	混沌の城	山田　隆弥		
64	魔窟	I,TANAKA		
65	スラム街	I,TANAKA		
66	逢魔ケ辻	I,TANAKA		
67	占い小路	I,TANAKA		

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン



「カオスギア2」カードリスト全195種

※開発段階のリストです。実際の商品とは異なる場合があります。　98年9月発売予定

～カオスフォーマー～

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
23	銃獅子ダイアー	秋　恭摩	R	
24	狩人リュティス	ひのき　一志	R	
25	銃士隊長	和田　慎二	U	
26	新米騎士	深野　洋一		
27	銃士隊	深野　洋一	U	
28	狙撃手	浜田　彰子		
29	ビーストライダー	小島　康治		
30	カーナルソルジャー	浜田　彰子		
31	精霊騎兵	ひのき　一志		
32	独立主義遊説家	浜田　彰子	R	

No.	カード名	イラストレーター名		
33	調停者	和田　慎二	R	
34	古の塔	I,TANAKA	U	
35	見張り小屋	遠山　一志	U	
36	隠れ里	遠山　一志	U	
37	隠し砦	芳崎　せいむ	U	
38	傭兵斡旋所	ひのき　一志	U	
39	キング・オブ・ソーサー	大畑　晃一	R	
40	修理屋リーン	都築　和彦	R	
41	業火の魔人	青木　健太	U	

～デ・バース帝国～

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
68	機神モルドヴァ	今石　進	R	
69	近衛騎士長アンネローゼ	森木　靖泰	R	
70	神童ヴォルフ	嵩田　容也	R	
71	グレンツヴェルト砲	今石　進	R	
72	クラウス空艇士長	美樹本　晴彦	R	
73	砲術機兵センスマン	河森　正治	U	
74	ドキア破城中隊長	山猫屋　灰猫	U	
75	侍従	土器手　司		
76	巡察法官	ひのき　一志		
77	近衛騎士	森木　靖泰	U	
78	帝国中央軍士官	佐野　浩敏		
79	奇襲隊長	ひのき　一志	U	
80	近衛抜刀隊	森木　靖泰		
81	砲術測量士	山猫屋　灰猫	R	
82	強襲飛空艇『ゲルニカ』	??　??	U	
83	ケッセル固定砲	今石　進	U	
84	自走式爆雷バジリスク	開田　裕治	U	
85	叙勲銃士団	宮武　一貴		
86	攻城機兵『ベルクシュタイガー』	佐野　浩敏		
87	ドラクロア砲	横山　宏		
88	カイマン級陸上巡航艦	横山　宏	R	
89	皇帝特使	I,TANAKA	U	
90	人事担当官	ひのき　一志	R	

No.	カード名	イラストレーター名		
91	信号手	??　??	R	
92	破壊工作	横山　宏		
93	カオス吸着粒子	小島　康治		
94	プロパガンダ	R.K	U	
95	非常線	柏崎　義明	U	
96	迂回	今石　進		
97	三点射	大河原　邦男	U	
98	夜襲	R.K	U	
99	掃討戦	山猫屋　灰猫	R	
100	帝国図書館	嵩田　容也	U	
101	要塞	横山　宏	U	
102	建設省	横山　宏	U	
103	ドキア工房絶対不敗塞	横山　宏	U	
104	鉱山	宮武　一貴	U	
105	遠距離砲	今石　進	U	
106	自壊式緩衝壁	柏崎　義明	U	
107	駐屯地	大河原　邦男	U	
108	機動式封鎖門	柏崎　義明	U	
109	防戦壁	柏崎　義明	U	
110	帝の爪牙	森木　靖泰	R	
111	飛空戦艦「白の貴婦人」	横山　宏	R	
112	ミハイル	青木　健太	R	

※開発段階のリストです。実際の商品とは異なる場合があります。

～マナ王国～

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
68	爆炎の扉アーニャ	河野　さち子	R	
69	竜樹ガルヴァ・メルカ	米田　仁士	R	
70	闇の戦乙女マリア	美樹本　晴彦	R	
71	紺碧の戦王ローレン	嵩田　容也	R	
72	光輪の極アシャ	末弥　純	R	
73	深淵の極アエーシェマ	末弥　純	R	
74	暗渠の守人	横井　孝二		
75	地龍を駆る者	米田　仁士		
76	漂風の老師	R.K		
77	砕牙の騎兵	ひのき　一志	U	
78	炎狼の使役者	小沢　努	U	
79	竜巻の大母	トマソン	R	
80	陽炎の翼	中山　昇	U	
81	暗渠の運び手	美樹本　晴彦	R	
82	水脈竜	こいで　たく	U	
83	熾光の仗身メティス	猫有馬	R	
84	暴風の娘たち	深野　洋一		
85	火蜥蜴の馭者	佐野　浩敏	U	
86	霧妖使い	河野　さち子		
87	匠会交渉人	小沢　努	U	
88	停滞の術師	土器手　司	R	
89	暗黒の触手	Nori		
90	ワルデックの音叉	遠山一志	R	
91	セイレーンの叫び	田島　直		
92	平穏	河野　さち子	U	
93	地盤航行	浅田　隆	U	
94	地霊の壺	こいで　たく		
95	砂嵐	田島　直		
96	双龍陣	土器手　司		
97	火霊の開放	河野　さち子	U	
98	挑戦	芳崎　せいむ	R	
99	水霊の庭園	猫有馬	U	
100	炎獄門	寺田　克也	U	
101	朔風の鐘楼	I,TANAKA	U	
102	霊双樹	横山　宏	U	
103	月光の塔	トマソン		
104	風龍の宿り	河野　さち子	U	
105	地霊の井戸	芳崎　せいむ	U	
106	ダロスの壁	宮武　一貴	U	
107	六芒の陣	横山　宏	U	
108	瀑壁の塔	I,TANAKA	U	
109	霊鳳イェリーク	都築　和彦	R	
110	棘荊の魔女イリア	独楽	R	
111	水の戦乙女ジョアンナ	独楽	R	

～ガイア族～

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
68	アユスカ・ザ・アユスカ	美樹本　晴彦	R	
69	ルフ・ザ・クラウド	開田　裕治	R	
70	バム・ザ・スティンク	秋　恭摩	R	
71	テュワトウ・ザ・スラッシュ	寺田　克也	R	
72	イノセント・インベンション	岡本　英郎		
73	ラットルラット	山猫屋　灰猫	R	
74	シルバーフォックス	美樹本　晴彦	R	
75	モールディガー	金澤　尚子	U	
76	ツァ・ツァ・サ・マ	原田　吉朗		
77	ラッシングバッファロー	横井　孝二		
78	アユスカン・ヴァージン	秋　恭摩	R	
79	ゲイズライノ	寺田　克也	U	
80	シンギングエレファント	金澤　尚子	U	
81	ハートエイク・チルドレン	原田　吉朗		
82	カワードウィーゼル	金澤　尚子		
83	ブラウンリムス	佐藤　純	U	
84	ホークベルセルク	岡本　英郎		
85	シューティングコブラ	原田　吉朗	R	
86	ハングリーローカスト	岡本　英郎	U	
87	ンダガク・グラップレス	岡本　英郎	R	
88	ガイアン・プリーステス	米田　仁士	U	
89	イクヌーモン・イクソシスト	岡本　英郎		
90	アングリィ・オブ・ザ・ルフ	Nori	U	
91	ブレス・オブ・ザ・アシュレノル	和田　慎二		
92	ブラッドギアス	小島　康治	U	
93	メンズクライ	小沢　努	U	
94	バーデンゾーン	小島　康治		
95	バックスタブ	遠山　一志	U	
96	デリケイト・デフレクト	佐藤　純		
97	スピレッテド・スピリッツ	秋　恭摩	U	
98	デコレイッテド・デコイ	米田　仁士		
99	大草原	I,TANAKA	U	
100	祖霊の地	原田　吉朗	U	
101	ダラートの岩山	宮武　一貴	U	
102	雪山	佐藤　純	U	
103	森林	多田　敬一	U	
104	温泉	佐藤　純	U	
105	洞窟	こいで　たく	U	
106	湿原	佐藤　純	U	
107	矢来の柵	トマソン	U	
108	ルフの高巣	佐藤　純	U	
109	ガラル・ザ・ライトニング	宮尾　岳	R	
110	モティティツマ・ザ・ストロングホールド	宮尾　岳	R	
111	アシュー・ザ・ミラージュ	宮尾　岳	R	

～エレアル旅団～

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
68	天地の姉妹イヴ&モーン	山田　隆弥	R	
69	いななく機獣ルドルフ	河森　正治	U	
70	鉄渦の騎士アレン	末弥　純	R	
71	ゆらめく魔女オーロラ	末弥　純	R	
72	影鏡	嵩田　容也	U	
73	角ある兜	米田　仁士		
74	羽化せる蛹	横山　宏		
75	螺旋槍	秋　恭摩	U	
76	混沌転生	秋　恭摩	R	
77	天舞う乙女	深野　洋一	U	
78	吸いつく具足	岡本　英郎	U	
79	逆さ鍋	寺田　克也	U	
80	飛び出す刃	深野　洋一		
81	ダイヤモンドヘッド	マイケル　原腸	R	
82	しなる黒革	金澤　尚子	U	
83	にじり寄る大砲	多田　敬一		
84	たおやかな塔	寺田　克也	R	
85	天騎	末弥　純		
86	紅の歌姫	マイケル　原腸	U	
87	仮面細工師	山田　隆弥	R	
88	天秤の法官	マイケル　原腸	R	
89	逆しまなる呪い	山田　隆弥		
90	混沌の嵐	開田　裕治		
91	星詠む射手ラシン	マイケル　原腸	R	
92	ファーストゲイナーの軌跡	マイケル　原腸		
93	鎮魂の調べ	小島　康治	U	
94	酸の雨	多田　敬一		
95	涙流す騎士メニティス	マイケル　原腸	R	
96	時の風車	Nori	R	
97	柔らかな迷宮	横井　孝二		
98	仮面の神殿	山田　隆弥	U	
99	露店街	多田　敬一	U	
100	壁楽団	大河原　邦男	U	
101	生きている城	米田　仁士	U	
102	船上街	R.K	U	
103	キャラバン街	I,TANAKA	U	
104	昇華の泉	Nori	U	
105	奈落の井戸	小沢　努	U	
106	混沌石	大河原　邦男	U	
107	仮面谷	山田　隆弥	U	
108	クリスタルガール	宮尾　岳	R	
109	機眼顎シャ・ホー	大河原　邦男	R	
110	千の無貌	大畑　晃一	R	



CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG
ゲスト イラストレーター
Guest Illustrators
秋恭摩
青木健太
今石進
大河原邦男
大畑晃一
岡本英郎
開田裕治
金澤尚子
河森正治
河野さち子
こいでたく
末弥純
田島直
寺田克也
都築和彦
士器手司
原田吉朗
ひのき一志
深野洋一
マイケル原腸
？？？？
美樹本晴彦
宮尾岳
宮武一貴
森木靖泰
横井孝二
横山宏
山田隆弥
米田仁士
和田慎二
（50音順・敬称略）
「カオスギア」が進化する。
新たなる力を得て、
イラスト／河野さち子
イラスト／岡本英朗
イラスト／寺田克也
イラスト／宮尾岳
オリジナルトレーディングカードゲーム
CHAOS GEAR II
カオスギア2
イラスト／猫有馬
イラスト／都築和彦
イラスト／河森正治
イラスト／田島直
ブースター（1パックカード10枚入り）
メーカー希望小売り価格　¥330円
■新たに多数のゲストイラストレーターが参加!
■各種カード大幅増強!
よりエキサイティングなバトルを体感せよ!!
98年9月、開演。
©BANDAI 1998
カオスギアホームページ公開中!　アドレス http://www. layup. co. jp/chaos/

CARDDASS MASTERS G Magazine

カードダスマスターズGマガジン

VOL.2.0

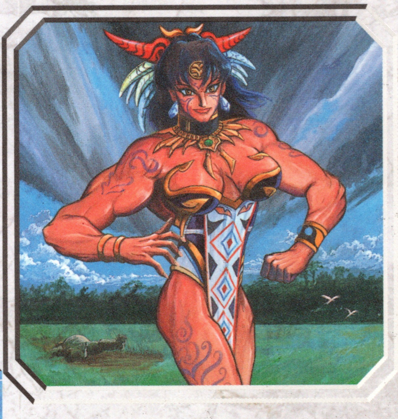




Illus.Haruhiko Mikimoto

Illus.Hideo Okamoto





オリジナルトレーディングカードゲーム

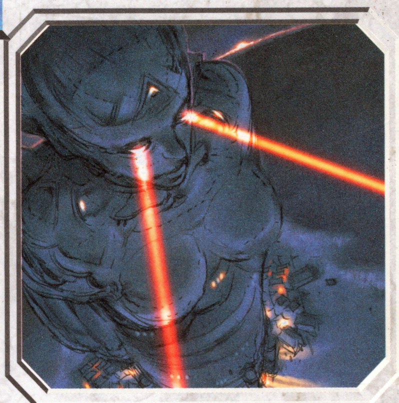
CHAOS GEAR

カオスギア

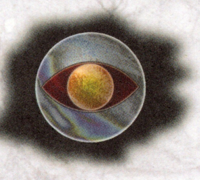


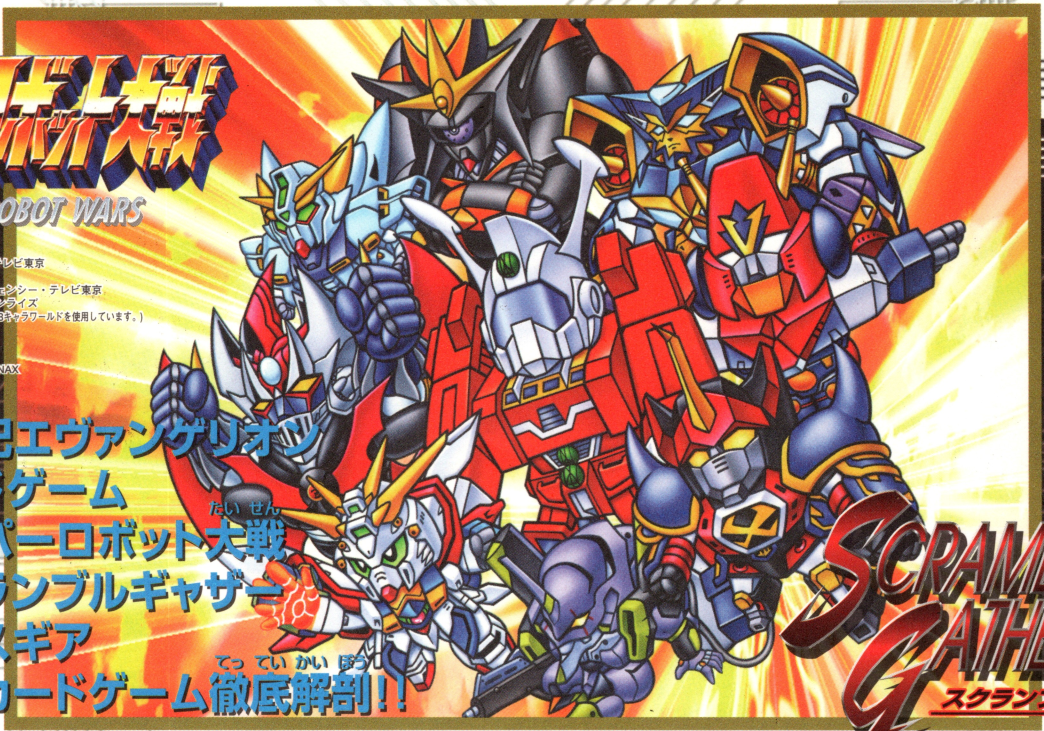
Illus.Katsuya Terada





Illus.Sachiiko Kohno





◆新世紀エヴァンゲリオン カードゲーム

◆スーパーロボット大戦 スクランブルギャザー

◆カオスギア

三大カードゲーム徹底解剖!!

NOT FOR SALE